

Commodore Világ

C64 • AMIGA Plus/4

Nr. 32.

V. évfolyam • 1993/2.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft

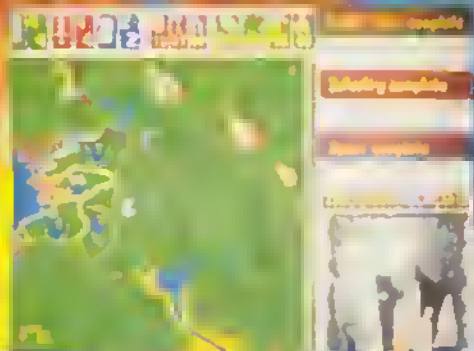


9 770866 080003

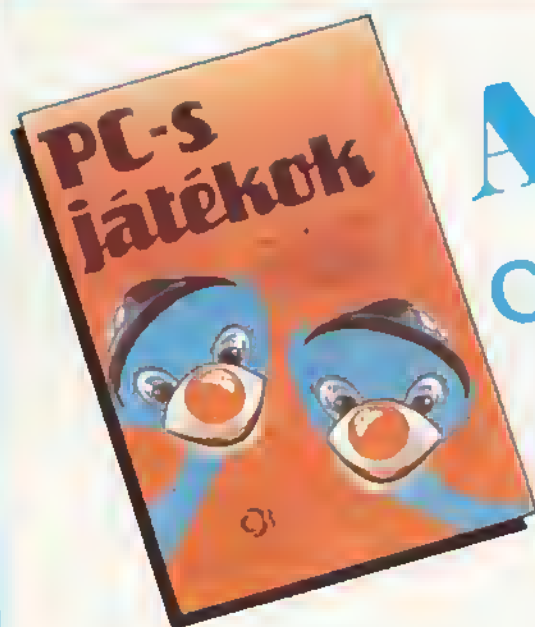
COMANCHE
PANZER BATTLES
ADDAMS FAMILY



MIGHT & MAGIC 3
SIM LIFE



castles 2.



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomról: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,**
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**

...már kapható!

Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)

Csak úgy ömleaztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Counts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; PLUS/4 SAROK: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Kírálylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; ELSŐSEGÉLY: kb. 10 oldal és a szemünk józott, mire bepötyögtük! DEMOLÓGIA: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); BUYŐS CARTRIDGE-EK: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/2.szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felölős kiadó: Rucz Lajos

Felölőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Mvseum/Alcatraz (Amiga)

Készítők: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Domjén Márk (Duko)

Eglessz Dénes (Dino)

Harsányi Zoltán

Homoki Péter (HáPi)

Jámbor Árpád

Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363: 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcím! Bankcím: (ezt a címet felejtse el, ha levelet akar szíri — arra ott van a postafiók) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelés újsgot, Evkönyvet vagy egyéb papírszt, és a csekket nem mí vüldük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk középso azelvényének hátoldala-lára legyenek szívesek mindíg ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!)

Térjesszi:

A HÍRKER (Hírlapháteskedelmi Igazga-lóság) az ország egész területén megta-lálható hírlapárústó szaküzletekben és pnvilonokban, valamint kapható a kö-vetkező üzletekben és áruhelyeken:

ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZAMALK), Op. XI. Szekesits A.u. 68.

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Szé-chenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Bóthányi u. 10/12.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szébedség u. 2.

ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-nyi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.

Felölős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma
az április 13-án
kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Éppen ez jutott eszünkbe...	1
News (64, Amiga, PC)	3
Addams Family (64, Amiga, PC)	5
Panzer Battles (64)	7
Waxworks — a 3. pálya ([64], Amiga, PC)	9
Might & Magic III. — The Isles of Terra (Amiga, PC)	10
The Games: Summer Edition ([64], Amiga, PC)	16
Comanche (PC)	18
Games Center (64, Amiga, PC)	20
Castles 2. — The Siege of Conquest (Amiga, PC)	22
Sim Life ([Amiga], PC)	27
Tökös Mátos	30
Riziko (64, Amiga)	
Adidas Championship Football (64, Amiga)	
Click-Clak (64, Amiga)	
Rex-1 (64, Amiga)	
Adventour	32
Eye of the Beholder I — észrevételek (Amiga, PC)	
Plus/4 sarok	33
Mindenféle	
Cloud Kingdoms	
Laser Squad (még mindig)	
Hírdetések	36
CoVboy Posta	38

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk le-közölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldé-nek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sor-solást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Almási Károly, Budapest, VII. (PC)

Balázs Miklós, Szigethalom (Am)

Csabal Kristóf, Kecskemét (64)

Eberhardt Vilmos, Bp., III. (64)

Füzesi Zsolt, Debrecen (64)

Galuska Szabolcs, Miskolc (64)

Karlász Tamás, Miskolc (64)

Pergel Tibor, Sopron (64)

Ványó Tibor, Mezőkovácshaza (64)

Zöld Zsolt, Szeged (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Baji János, Békés

Bóka Igor, Kalocsa

Erdős Zsolt, Bp., XXI.

Kabrik István, Szeged

Kenez Sándor, Bp., IV.

Ligetvári Zsolt, Malomsok

Palócz Zoltán, Jászfényszaru

Somogyi Miklós, Porva

Szabó Tibor, Bp. XIX.

Szemák Atadár, Szombathely

Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

A CoV 31-ban megjelent rejtvény helyes megí ítése:

A kakukktójas: MAGIC CANDLE, az összeg: 1C1.

A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:

Felső sor: U96, Cool World, First Samurai

Középső sor: Indy IV., I Play 3D Tennis, Street Fighter 2.

Alsó sor: Boxing Championship, Magic Candle, UGH!

A Magic Candle kivételével a többi játékról a NEWS-ban volt szo.

A rejtvényre helyes megoldást beküldők között megtartando sorsolás eredményét a következő számunkban tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

A CoV 31 megjelenése — a fogyasztói ár kérdését leszámítva — nagy sikert aratott. kö-szönjük a sok-sok dicsőítő levelet, amit ez ügyben kaptunk. Az új LOGO tetszésindexe maximális volt, ezinte nem is kaptunk olyan levelet, melyben negatív véleményt alkotte-tok volna róla, ha nem muszály mostmár szerelnénk végre megállapodni, mondjuk az V. évfolyam kezdését már éppen ideje, nemde? A NEWS-beli fotocsik úgy az „elmegy” ka-tegoriát képviselte, bár sokaknak nem volt egyértelmű, hogy a perforáció „betömése” je-lentette azt, hogy a kép melyik játékhöz tartozik. Ezt nem rejtvénynek szántuk, de egy pici javítottunk az elképzelésen. Talán ebben a számunkban megint a 16 bites gépek felé billant a mérleg, legközelebb megpróbáljuk kiegyensúlyozni. Addig is követ-kezzék a nagy nyereményeső...

TRATTATATTATATTATAM!!! KÖZHÍRRE TÉTETIK!!!

Nyereménylista az előfizetőink között 1993. február 18-án megtartott sorsolásról

1 db. kétkazettás, hordozható, sztereo rádiós-magnetofont nyert:

MATRAI ZOLTAN, Bük

1 db. adatbank manager-kalkulátort nyert:

GYÖRVÁRI ZOLTÁN, Alsónémedi

1-1 db. Walkman-t (sétálómagnó) nyertek:

ALMÁSI JÓZSEF, Nagytálya
KISS ZSOLT, Budapest, VI.
SERLEGI GÁBOR, Kőszeg

1-1 db. QUICKSHOT II. mikrokapcsolós joystick-et nyertek:

BÁRDOS GÁBOR, Arló
KAPRONCZAI ÁKOS, Győr
MÉSZÁROS CSABA, Debrecen
PAL ANORÁS, Budapest, VI.
VARGA MIKLÓS, Budapest, XV.

1-1 db. zsebszámológépet nyertek:

BALATON PÉTER, Mezőberény
BEOR BELA, Erdőbénye
GELENCSEI ANORÁS, Szekszárd
GYARMATI ZOLTÁN, Budapest, VII.
KISS FERENC, Vardomb
LABODY PÉTER, Budapest, IV.
MAROSI ATTILA, Tata-II.
RAJZ GÁBOR, Budapest, XVI.
TARNOCZY EMIL, Fűzfőgyártelep
VARGA TAMÁS, Budapest, III.

1-1 doboz (10 db.) MAXELL 5.25" DS/HD mágneslemez nyertek:

BÉRCESI JÓZSEF, Budapest, XV.
DARAGICS DANIEL, Gara
FODOR GYÓZÓ, Budapest, III.
KELETI ARTHUR, Budapest, II.
KOVÁCS ZSOLT, Sásd
MOLNÁR GYÖRGY, Budapest, XI.
NOTIN LÁSZLÓ, Vámospercs
PIRGER ISTVÁN, Ónaföldvár
SEBESTYÉN GYULA, Erd-V.
TÓDOR ZSOLT, Keszthely

Az előfizetési díjat visszanyerték:

BOZA LAJOS, Nagykőrös
ELEKES BERNAT, Pécs
FUKSZ ZSOLT, Debrecen
GOMBAR LÁSZLÓ, Győr
GONDOS BELA, Szeged
KIS JÁNOS, Budapest, X.
KISS ERNŐ, Budapest, XXI.
KRASZNAY ZOLTÁN, Ercsi
KUN ATTILA, Budapest, V.
LENART TIBOR, Budapest, IV.
NÉMETH BALINT, Ajka
PAPP JÁNOS, Budapest, XVIII.
POOR CSABA, Kaposvár
POOR ZSOLT, Budapest, XIX.
SZABÓ ABRAHÁM, Győr
SZABÓ ATTILA, Akasztó
SZÖLLŐSI TIHAMER, Tatabánya
TÓTH ALADAR, Miskolc
WARŠANYI DEZSŐ, Budapest, XVI.
ZENES ISTVÁN, Budapest, III.

FEKETE LISTA

Idézni szeretnénk a CoV 28-ban és a CoV 29/30-ban megjelent előfizetési ajánlatból: „A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolásból azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából 'lefelejtik' az irányítószámot...”. Nos, bármennyire is hihetetlen, de a beérkezett szelvények mintegy 20 %-a ebbe a kategóriába tartozott. Az alant látható kiállítás a szó szoros értelmében is kiállítás volt. Ők nyertek volna valamit, de sajnos nem tartották be a részvételi feltételeket, így helyettük mást kellett kihúznunk a nagy kalapból. Tanulság: legközelebb talán jobban odafigyelnek...

SZELVÉNY

SZELVÉNY

SZELVÉNY

SZELVÉNY

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
Dócs Gábor
Kossuth körút
Zala u. 23

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
Sándor Kálmán
Budapest
Kossuth körút
Kossuth u. 31

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
Károlyi Péter
Bécsi út
Rózsa u. 11

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
György János
Szeged
Sziget u. 12

SZELVÉNY

SZELVÉNY

SZELVÉNY

SZELVÉNY

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
Károlyi Zoltán
Kossuth körút
Kossuth u. 6

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
Károlyi Gyula
Kossuth körút
Dach u. 11
23

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
Károlyi János
Kossuth körút
Agoston

100 Ft (Az összeg számjegyekkel)

A feladó neve és címe:
ANGELI JÁNOS
CSÁKARTÓLTÁS
LENIN u. 3

NEWS

ADVENTURE

— (A), PC —

A vihar mesterai, vagyis a *Storm* karmai közül pottyant ki nemrég egy mű, ami nem páholy, de azért a VALHALLA nevet viseli magán. Ez valami kaland-szeropjáték-stratégia keverék, mi mindenesetre ide soroltuk. Kalandozásainkat 2D perspektívában lehetjük meg a képpornó falán részén. Bal oldalon alul jelennek meg a parancsok értékei, jobb oldalon alul pedig egy szép

kis menüábrát találhatunk, melyen a funkciók megnevezésén túl még íkók is könnyítik azok felismerését. A dungeon-ok feltérképezéséhez sok szerencsét kívánunk!

— A, PC —

Ha SSI, akkor *Eye of the Beholder*, és abból is a 3. rész! No nem kell örülni, még nem debütált, de már erősen a megjelenés előtt áll a nagy mű, amelyről SSI-ék sokat még nem arultak el, de egy biztos, legalább 3-szor nehezebb és bonyolultabb lesz, mint a kettős volt. Most már okosabbak lettetek, ugye?

— PC —

Nagyon szép VGA-s játék karútt ki a *Millennium* jövőtéből a piacra. A DAUGHTER OF SERPENTS egy nyomozás kalandjáték, stílusában talán a *Laura Bow 2-re* hasonlít. A történet az egyiptomi Alexandriában (gy.k. Al Iskandariyah) játszódik. Főhősünk a Savoy Hotelben száll meg, hogy innen induljon portyázásra a piramisok, és múmiák közé... A városban való bekészítésünkben segítségünkre lesz az állandóan lehívható utcaterkép is. Izgalmas kalandnak ígérkezik.

AKCIO

— 64 —

Bár már néhány hónapja placon van az *Ocean Software* legújabb filmátírata, a *Hook*, C64-re csak most sikerült egy normális lemezes verziókat megjelennie. Ajánljuk, szerezd be Te is! Bár ez inkább maszkálós, mint kaland változat, a remak grafika, és a nehezebbnél nehezebb akadályok hosszú időre elfoglalhatják a figyelmet a matek-leckéről.

— 64, A —

Popeye — a tengerész — már több évtizede kedvelt rajzfilmfigurája szinte semmit sem öregszik. Sőt! Halad a korrall. Legújabb kalandja — az *Alternativa Software Limited* jövőtéből — a mostanában olyanira kedvelt pankrátorok szorítójába vezet. A POPEYE 3. a már-már elfeledett joystick-rángatást is feleleveníti, nem árt megfogadnunk a tengeri medve tanácsát: Téli-nyáron zabáljunk minél több spanót. Már akinek van hozzá gusztusa.

— 64, A —

Bár még a pillanatban lávolinak tűnik a nyári szabadság és szünidő, nem árt némi tiénigen résztvenni, nehogy késztetlenül érjenek minket a tennivalók. Töltsük be a *Chris Cemper* névvel fémjelzett *Holiday Games* című programot, és gyakoroljunk. Ugyanis nem mindogy, hogy mennyi idő alatt tudjuk megpakolni autónkat a nyaraláshoz egyébként teljesen felesleges tárgyakkal, nem is beszélve arról, milyen fontos előre tudnunk, hogy augusztus közepén milyen meszire fogunk tudni köpni. Legalábbis ez derül ki ebből a hagyományos sportanyagok egyáltalán nem nevezhető programból.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Az *Empire Software* gondoskodott arról, hogy némi valódi sportélményben is részesülhessünk az *International Sports Challenge* című program keretein belül. Ki hinné, hogy a még C64-en is alig 145 blokkos stuff az introkon kívül még négy sportágat is tartalmaz, úgy mint úszást, kerékpározást, cőtbelövést, és futást. Hogy milyen alapon válogatták őket, nem tudjuk, de ha még működik a joystick, feltétlenül ki kell próbálni...

— 64, A, PC —

Azt mindenki tudja, hogy a világon a legjobban fizetett sportolók közé több golfjátékos is feliratkozott. Azt azonban, hogy mennyi mindent kell figyelembe kell venni ahhoz, hogy valaki elismert és eredményes versenyző legyen, már jóval kevesebben. Most bepillantást nyerhetünk a milliósok sportjának csoppat sem izgalommentes életébe. Katalozunk a világ jelenlegi legjobb gofhozója, maga *Nick Faldo*. A program — *Nick Faldo's Golf* — pedig a jelenleg legjobb gof szimuláció, ha másért nem is, de a gyorsaságáért feltétlenül, mely az *Arc Developments* által felbórt programozók munkáját dicséri.

— 64, A, PC —

Az *Ocean* is azok közé tartozik, mely software ház programjai nem nagyon hiányozhatnak egy-egy news rovatból. Ők elsősorban az akciót, valamint sportjátékokat kedvelik. Sosem lehet egy csontól elég bört lenégni. A múlt hónapban számoltunk be a WWF2 megérkezéséről, a lóm, máris itt a folytatás, a *WWF European Rampage Tour*. Most már épp elég lesz ebből a *Hulk Hogan* maniból...

— (A), PC —

A *Disney Software* neve addig még nem volt gyakori a szakmában. Ezúttal azonban egy olyan programot dobta piacra, ami igazán megérdemli, hogy ejtsünk róla pár szót. A *STUNT ISLAND* egy kaszkadőr szimuláció. Kapitány bátyó elhatározta, hogy zuhanótechnológiát finomítani kívánja, ezért beiratkozott egy tanfolyamra, amely egy bizonyos „Kaszkadőr szigetén” (*Stunt Island*) játszódik. Itt egy versenyt is fognak tartani a kaszkadőr-nebulók között. Szórakoztató játék, ha jól tesztet, nyomatunk róla leírást is.

THE ADDAMS FAMILY



Egy ominózus CoV-beli NEWS-ban már feltűnt említést az Ocoan egy viszonylag frissnek számító mászkálós stuffjáról, melyet CoVboy csak úgy egyszerűen **Ádám családnak** nevezett el. Éva mondjuk nincs a játékban, viszont van Gomez, akit mi teszteltünk meg. Felszállunk mi sem egyszerűbb, az **Ádám család** úgy döntött, hogy játszik egy kis puzzle-t, és szétszóródott egy kastélyban (...de az is lehet, hogy esett a haw, a mivel ehaw-t, khm, pontosabban előt játszottak, azért szóródott azét maguktól, hogy ettől a feladattól megkíméljék a szászóro toheratúkat — CoVboy). Ott tartottunk, hogy mi is a feladatunk. Szóval egyba kell gyűjteni a nagyérdeműt, vagyis a családot. Ocoan-ék sem úgy gondolták, hogy ez csak ilyen egyszerű lesz, ezért a dolgot megnevezték azzal, hogy ehhez a nemas feladathoz még 6 db. kulcsot is meg kell kaparnintanunk.

Az Irányításról:

Joystick-gyilkos játék (Ez itt a reklám-helye — HW-keraskedők). C64-en természetesen má' megint' ét kell dugni az 1-ből a keftes portba, ezt már úgyis megszektük. Szóval a betkormány karját balra/jobbra húzva Gomez a megfelelő irányba fog elindulni. (Na, mondjuk ha sokat tököltök, akkor már samerre — CoVboy) A fal/le mezzenetek az ajtókon való be/ki közlekedést teszik lehetővé. A tűz-gomb (gy.k. fire) segítségével pedig ugorhatunk. A játékban Gomez barátunk még érékület mellott is csak kételtű, avagy a játék nem csak a felszínen, hanem víz alatt is játszódik (Zee-benben kopolytűk, hlába dörzsöllek, mondd, miért nem kopol tyűk? — nagymama). Az underwater epizódoknál (Ott vannak az opi-halak? CoVboy) a tűz-gombra emelkedünk, ha a tűz-gomb mellett még balra/jobbra is húzzuk a joy-t, akkor úszva emelkedünk a megfelelő irányba.

Ha jobban megszemléljük a screen-t, alul láthatjuk az éleitek számát, az energiát jelölő szívesskókat, az alért pontszámunkat, valamint a megszerzett kulcsainkat is. A játéktér viszonylag egyszerű. Az itt-ott megjelenő tárgyakra ha felülről ráugrunk, pomot kapunk. Ez vonatkozik az ellentelinkre is, melyek kipurcantásának ez a legegyszerűbb módja. Természetesen pontot jelent a többi bizgentyű is, úgy mint százlábú, szellem, lovag, csillag stb. Ezen után fel tesszük a kérdést, vajon hogy tudjuk megszerezni a kulcsokat? (Csak nam úgy, hogy ráugrunk? CoVboy) Az ugrabugra legfontosabb elem a szív. Ha egy szívre ugrunk rá, energiánk felugrik a maximális szintre.

Ennyi rizsa után rátérhetünk magára a játékra, 3 szinten át fogunk izgalmas percekét átélni, hogy egybetareljük a csordát.

1.szint:

Mindenekelőtt töltsük be a játékot (...meg a csésze kávé — CoVboy), majd mindjárt menjünk is be az ajtón. Ha kint nézelőd-nénk, tölthetjük is az előző állást... Ha bemertünk, forduljunk balra, majd ismét kör-céljunk be az első ajtón, ami az utunkba kerül. Most a változatosság kedvéért menjünk balra, és lám máris az első kulcsoska boldog tulajdonosai leszünk. Ja, vegyük is fel. Ballagjunk vissza az ajtóig, jöjünk vissza, majd vegyük az Irányt jobbra. Még nam is próbáltuk ki a joystick tűz-gombját. Erre a nagyszerű eseményre most fog sor kerülni. Ugorjunk a felső szintre, és balra lent az első ajtón tűnjünk is el. Ha elme-gyünk jobbra, máris miénk a második kulcs. Gyerünk vissza az ajtóhoz, és Irány be. A liftokon keresztül kavarjunk jobbra az első szintre, majd menjünk jobbra és az első ajtón be. Régen mentünk balra, most gyakoroljuk, majd a lifttel fel a felső szintre, és jobbra az utolsó ajtóig. Menjünk be, majd ismét jobbra, de most csak az első ajtóig. Tűz van!!! Vagyis ugorjunk a baloldali lépcsőn fel. A felső szinten menjünk egészen balra, és ugorjunk le az ajtóhoz. Mit kéna tenni? Hát menjünk be, itt egy kis trükk következik, ugyanis lovag barátunk segítségével tognak a felső szintre, majd a kulcsra ugrani. Ezután el is hagyhatjuk a szobát, menjünk jobbra egészen a kijáratig (ott, ahol a két ajtó egymás felett van), Irány az első. (Ez most kártyajáték, vagy a sza-una vége? CoVboy) Szóval az alsón menjünk ki, majd gyerünk balra a legutolsó ajtóig, és ott be. Abban az órámban lesz részünk, hogy felvehetjük a negyedik kulcsot is. Mehetünk vissza kifelé. Jobbra most az utolsó ajtón menjünk be, majd a felső szinten ugyancsak az utolsó be. Ugrás ismét a felső szintre, menjünk jobbra, és ugorjunk LURCH fejére. LURCH már velünk van, de vajon hol vannak a többiek? Egy újabb ügyességi játék következik. A csillag ki akar babrálni volünk, de mi ne hagyjuk magunkat, ugrálgassuk át, s ezt egészen addig ismétéljük, amíg le nem tolik az idő. Ezután már mehetünk balra az ajtóhoz. Menjünk be, majd megint balra az ajtóig és ismét be. Ezután teljesen egyértelmű, hogy ismét balra megyünk (Kezdd megazéddulni — CoVboy), egészen a bejáratig. Akik úgy érzik, hogy teljesen oltévedtek, azoknak elmondjuk, hogy itt két kedves halálfej kutyaol az ajtó előtt. Ha nem, ugye akkor GO TO az elejére... Menjünk be. A beledell lépcsőn ugrálgassunk felfelé, majd felugorva a felső szintre, menjünk is be az első ajtón. Ugorjunk balra, ki, majd rá PUGSLEY foje bubjára, hogy ő is a merkunben lo-gyen. Visszamehatunk az ajtóhoz, majd jobbra az egymás felett lévő ajtókhöz. Az alsón most nem be, hanem kimegyünk, ezután balra az ajtóig, majd ismét balra az aj-

tóig és ott be. Ha eddig eljutottunk, akkor leporalhatjuk az ölünköl a joystick-ról le-pergett műanyagmaradványokat, és jóhat a második szint...

2.szint:

A sok variáció közül most a jobb oldali Irányt válasszuk indulásképpen, a liftből pedig menjünk a felső szintre, majd balra és az ajtón betel. Ekkor ugrás jobbra, majd bemutatathatjuk a legújabb fejést, ugrás a vízbe. Ha beleloccsantunk, ismét ugorjunk, így tudunk átjutni az ajtóhoz. Miután bamentünk az ajtón, látszunk szőcs-kést, és ugrálgassunk balra. A lifttel menjünk fel az ajtóhoz és gyerünk is be. Menjünk egészen jobbra, a lyuknál essünk le (En itt mást azoktam celnálni — CoVboy), majd menjünk az ajtóhoz és befel. Most Irány balra, tapossuk el a virágot (ugorva), majd a csész alól tűnjünk el jobbra. Ismét jobbra és menjünk be az ajtón. Az első szinten ugrálva aljuthatunk jobbra egészen a legutolsó ajtóig, itt menjünk be. Ugorjunk át a másik ajtóhoz, majd fel a felső ajtóhoz, és itt be. Most jobbra köricálha-tunk, és nyugodtan hagyjuk magunkat le-pottyanni az első szintre. Sétáljunk balra és ismét egy lyuk: kézontokvó a megoldás (Érdekes póz — CoVboy), essünk le. Az első szinten menjünk balra az ajtóig és gyerünk be. Ezután ugorjunk az ajtó feletti szintre, majd onnan rögtön jobbra az első szintre, és onnan pedig tovább, ugorjunk ki jobbra. Ennyi ugrás után igazán sőtálgathatunk is egyet, menjünk az ajtóhoz, és ott be. A lifttel balra, majd felvehetjük az ötödik kulcsot is. Irány vissza, és menjünk ki az ajtón. Balra manva ugorjunk fel a felső szintre, majd tovább fel és rögtön húzzuk a joy-t balra. A lifttel juthatunk a felső szintre, majd balra és az ajtón be. A lifttel balra, majd ráugorhatunk MORTICA fejcskőjére. Innen visszamehatunk az ajtóig, és onnan ki. Most Irány balra, majd ugorjunk le a fel-mallott. Az ajtón be is mehetünk, és Irány teljesen jobbra. Egy ugrás következik fel, a mozgó liftre, s ha felért, ugorjunk fel és joy balra, de rögtön, mert... Most liftezzünk jobbra az ajtóhoz és menjünk be, majd tovább be a másik ajtón is. A lifttől Irány a másik ajtóhoz és itt is be. Balra menjünk a legutolsó ajtóig és magint be. Most ugorhatunk egyet a felső szintre, majd menjünk balra és a csillagnál ugorjunk a felső szintre. Kavarjunk el balra, de vigyázzunk, a szint széléről — pontosan a széléről — ugorjunk fel, és mindjárt joy jobbra! Ezután menjünk balra az első ajtóig és Irány be. Most teljesen jobbra kell men-nünk az ajtóig és be. Ismét jobbra visz az út, egészen a felte mozgó liftig. Petyázunk egyet, ugorjunk a liftre, s ha lent van, ugorjunk le róla, jobbra. Az ajtón át vár-ránk (Amorika, vagy a Balaton? CoVboy) a harmadik szint...

3.szint:

Minden szinten szinte minden, mondhatjuk a szlogent erre a játékra is, úgyhogy gye-rünk jobbra egészen addig, amíg egy fojet nem látunk mászkálni lent. Ott ugorjunk rá a liftre, s ha az felért, ugorjunk le róla jobbra. Az ajtón mindjárt be is mehetünk. A lifttel menjünk balra, majd ugorjunk is ki róla, még mindig balra. Az ajtóhoz igazán le-pottyánhatunk, majd menjünk be. Jobbra elkészálhatunk a vízhez (gy.k. a két gomba után találhatjuk meg), majd esobb. Úszótudományról még csak nyomokban ad-tunk bizonyosságot, úgyhogy most tényleg-sen bemutatathatjuk képességeinket. Ússzunk balra az ajtóig és be. A lyukon ússzunk le és ismét balra az ajtóig, majd be. Fő e változatosság, most ismét balra az aj-

ajtóig és ismét be. Sétáljunk jobbra, s az első szinten balra. Most megint essünk le a lyukon, majd gyorunk jobbra az ajtóig és be. Miután a fej és a kéz úgy általában összetartozik, előbb ugorjunk a fejre, majd utána a kézre. Az idő letelte után hagyjuk el a szobát, majd menjünk balra. Felül a lift segítségével ugorhatunk ki, ezután menjünk teljesen jobbra, ugorjunk a felső szintre, majd menjünk balra az utolsó ajtóig és be. A lánczák előtt lévő lyukon loeshatunk és már a hatodik kulcs boldog tulajdonosa lettünk. Ugorjunk ki, majd ballagjunk jobbra, és a felső szinten menjünk az első liftig. Erre végülis ráugorhatunk. Ha a lánczsa fe-

lett tart a lift, ugorjunk fel, majd azonnal húzzuk a joy-t jobbra. Ekkor ráugorhatunk GRANNY fejére. A lyukon már megszokhatuk, leesni szokás, majd sétáljunk balra az ajtóig. Menjünk teljesen jobbra és essünk le az első szintre. Ezután balra vehetjük az irányt, ahol egy lyuk közelkodik. Na mit kell csinálnunk? A helyes megfejtők között CoVboy lyukas zoknijah soroljuk ki. Ha leestünk, menjünk jobbra, majd ugorjunk a felső szintre, ezután ismét fel, és húzzuk a joy-t jobbra. Ugrás a liftre, és jobbra ki. Menjünk a baloldali ajtóhoz, és itt be. Sétálgassunk balra, itt azonban rá kell szorulnunk a liftek segítségére, ugyanis csak így

tudunk feljutni a felső szintre, ekkor mehoztünk is jobbra. A liftről átkavarhatunk az ajtóhoz, és itt be. Most gyorunk balra, a szollemről lehetőségünk lesz továbbugrani a felső szintre, majd teljesen balra. Ha az utolsó pere is lekötögett, akkor végre együtt az ÁDAM CSALAD.

Mit is mondhatnánk el erről a játékról? Talán azt, hogy viszonylag normális grafika mellett egy jó átlagos színvonalat üt meg, a hanghatások sem rosszak. Bár így leírással már nem kell sok gögyi a végigvételéhez, azért mindenképpen érdemes elszórakozni vele egy picit.

END

M X

X

A Y

B

C

L Z M

START

N

O

O A N K P Y Y
B J C G D Z Q S

START

J H G

T I H Y

S Y

I

1.

D E

F E

F Y

J H G

Q

K Y

P Y

R

Y R

U W T

U V

B V

Y W

START

A

A B

C B

D Y E

E END

CD Y

F

H I Y
G J

J K

F H I

L K

G

L

M

N

N

M O

Y O

2.

START

A

B A

B Y

C

C

D

Y F

F

E D

F E

G

J

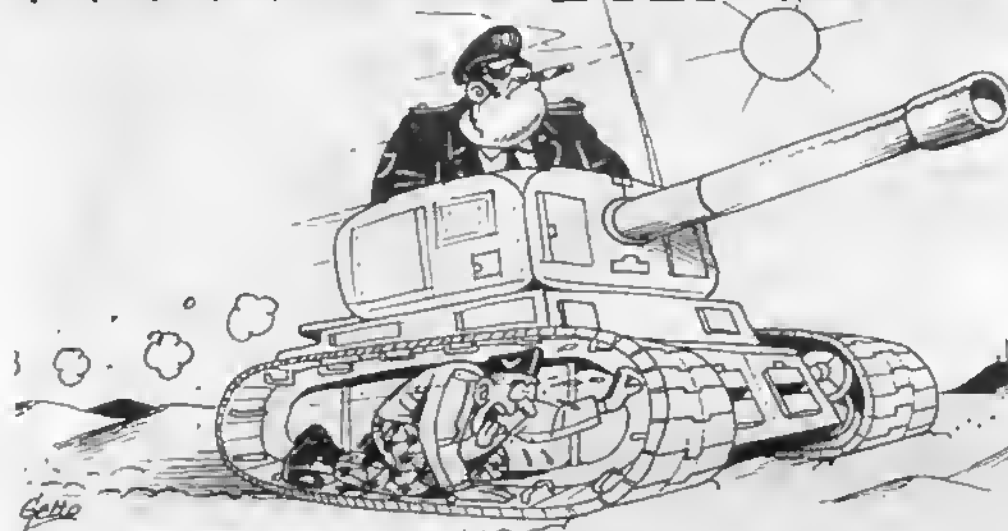
GH

I H

GAME OVER I

3.

PANZER BATTLES



szerese íródik a szovjet fél pontjához, míg fordítva csak a fele. Tehát pl.: a német félnek kétszer akkora veszteséget kell okoznia, hogy a csatát ne veszítse el.

2. UNIT DATA

TROOPS: Itt terünk rá hadseregünk (és az ellenfél) létszámára, illetve felszereltségére. Mindkét fél egy hadsereg fellettel rendelkezik. Ez a hadsereg max. 3 hadtestből áll. A hadtest pedig hadosztályokból. Ezek száma 4, plusz a közvetlenül a hadtestparancsnokságnak alárendelt 1 hadosztály (ez a tartalék). A hadosztályok ezredekből állnak. Egy hadsereg tehát max. 60 ezredből állhat. Csak az ezredek paramétereit tudjuk állítani. A következőképpen. A paraméterek állítására 5 menüpont van:

EDIT — javítás;

CLEAR — törlés;

MAP — Hely a térképen. Itt tehetjük le a 'RETURN' megnyomásával az ezredet.

STORE — Ezred kijelölése másolásra (ha sok ugyanolyan ezredet akarunk készíteni).

RECALL — Maga a másolás ezzel véggezhető el.

Kezdjük a parancsnokságok értékeinek beállításával.

ADMIN — Mekkora a parancsnokság felügyelete (kontrollja) az alakulat fellet,

LEADERSHIP — Milyen a parancsnokság épsége;

SUPPLY — Az utánpótlás mennyisége megfelelő-e?

BRITTLE — Sebezhető-e a parancsnokság? (0=nem; 1=igen)

Ezek adhatók meg a hadosztályparancsnokságok esetén, amelyeknek nincs önálló ikonjuk a képernyőn.

A hadtestparancsnokságoknál (melyek önálló ikonnal rendelkeznek) megadhatjuk még az egy körben maximális lépések számát (movement). Ezt csak az úton haladva érhetik el.

Megadhatjuk, hogy hanyadik lépésben tűnjön fel a képernyőn (arrive), és megadhatjuk a helyét. Ennyit a parancsnokságokról.

Most jöjjenek az ezredek. Ezredeinket 14 csoportra bonthatjuk:

0 — Gyalogság; Sima, mező gyalogság, gépfegyverrel felszerelve;

1 — Motorizált gyalogság; Ugyanaz, mint az előző, csak a szállításhoz teherautókon ténnek.

2 — Gépesített gyalogság; Különböző feldolgozott fegyverekkel ellátott gumikerekes, vagy láncalpas gyalogsági harci járművekkel felszerelt ezred;

3 — Ejlőernyős deszant. Az ellenség mögöttes területein meglepetésszerűen bevetett, különleges harci feladatokkal megbízott kötelők. Az irányában támadó csapatok beérkezéséig önálló harci tevékenységet folytat.

1. MAP DATA

MAP: Megnézhetjük és javíthatjuk a térképet a '+' és a '-' billentyűvel.

A 'RETURN' megnyomása esetén:

Set Shape — Bekapcsol egy tereptárgyat és edamásolja, ahova lépünk.

Set Axis — Német terület kijelölése.

Set Allied — Szovjet terület kijelölése.

Reset All — A másolás kikapcsolása.

A tereptárgyak lehetnek:

Major River — széles folyó; Open —

nyílt terep (mező); Woods — erdő;

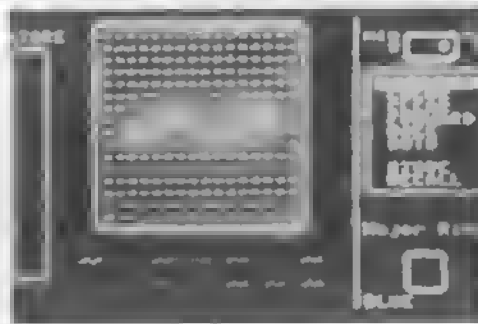
Rough — egyenetlen terep (domb);

Woods/Rough — dombos erdővel;

Swamp — ingovány, mocsár; High

Ground — magas terep (hegy); Bridge

— hid; Railway — vasút; City — város.



Ha akarunk, mi is kreálhatunk saját tereptárgyakat, amilyenek még nincsenek. Pl.: vulkán, sívtag stb.

SIZE: A térkép nagyságát adhatjuk meg hosszban és szélességben.

TERRAIN: Itt adhatjuk meg alakulataink mozgásának nagyságát egy körben (movement), gépesített (mech), és nem gépesített (non mech) alakulatok esetén. Megadhatjuk az alakulatok harcértékét (combat) az egyes tereptárgyakon. Alapvetően három típusba sorolhatók csapataink:

ARM — páncélosok; **ART** — tüzérség;

INF — gyalogság;

MISC: Itt adhatjuk meg a mozgás és a harc értékét azokon a tereptárgyakon, amik az előző listából kimaradtak (út, erdő, város). Továbbá megadhatjuk, mennyivel nőjön a lámadás értéke, ha nem csak egy egységünk érintkezik közvetlenül az ellenséggel, hanem több is. (Maximum hat egységünk érintkezhet, ilyenkor van az ellenséges egység bekerítve.) Végül pedig megadhatjuk, hogy egy alakulat megsemmisítéséért hány pont jár. Pl. Axis — 4 Mech, Allied — 2 Mech. Minden gépesített német alakulat megsemmisülése esetén az alakulat értékének 4.



Kb. 1 esztendővel ezelőtt volt a CoV-ban leírás egy hasonló stratégiai játékról. Teljesen felesleges tehát teltat ragadni, nem kétszer írunk ugyanarról a játékról, még akkor sem, ha novének első része megegyezik.

Maga a játék is nagyon hasonlít a Panzer Grenadier-hez, de némileg javult a játék minősége. Ez a program a II. Világháború keleti frontján játszódó eseményeket dolgozza fel. Felsőfokú jelzőkkel kell illetnünk, mivel más stratégiai játékokhoz képest ez élethű, gyakorlatilag bármilyen katonai helyzet modellezése megoldható.

A kezelőbillentyűk:

'RETURN' — RETURN;

'kurzorbillentyűk' — a menük közötti mozgás;

'F1' — vissza az előző menübe;

'+' és '-' — a szerkesztőrésszhben van szerepe, a térképnél (ld. később);

A főmenüben legelőször is két pontot találunk: **GAME** és **CREATE**. Mi most kezdjük az utóbbival.

CREATE

Haderő- és térképviszonyok megváltoztatása:

Ezután két újabb menüt kapunk:

DISK: Egy magunk által termézett lemeztől magunk készítette állásokat tölthetünk a szerkesztőbe.

SCENARIO: Lemeztől tölthetünk be egyet a hat standard állás közül:

Minszk: 1941. június 27 — július 4. Beindul a német gépezet.

Moszkva: 1941. december 4-7. „Vér a heven.” A németek első vörésége.

Harkov: 1942. május 12-21. Egy sikertelen szovjet ellentámadás.

Prohorovka: 1943. július 12-15. Megkezdődött a szovjet offenzíva.

Kanev: 1943. szeptember 23-27. „A kapu bezárul.” Német ellentámadási kísérletek.

Korsun.

Ha ezek közül választottunk, egy menübe jutunk, ahol 5 újabb menüponttal találkozunk:

EXIT: EXIT

CLEAR: A térkép és/vagy az egységek adatainak törlése.

DISK: Állás mentés/töltés.

WARPAINT: A térkép ikonjait változtathatjuk meg, vagy javíthatjuk.

WARPLAN: A főmenü:

1. MAP DATA

2. UNIT DATA

3. BRIEFING

4 — Nohézfagyverekkel felszerelt gyalogság: Hasonlít a tűzérséghez, de a tűzerője kisebb, viszont közelharcban többet ér;

5 — Lovas gépesített ezred. Igoni! Voltak ilyenek a II Világháborúban! Pl.: A 2. Ukrán front 53. hadseregének lovas gépesített csoportja szabadította fel (vagy szálta meg?) a Hortobágyot 1944. októberének végén;

6 — Felderítők: No comment;

7 — Műszaki alakulatok: Hidakat vernek, idológépes utat építenek, olaknásított területeket mentesítenek, aknát telepítenek, összeköttetést hoznak létre a harcoló alakulatok és a vezetési pontok között stb.;

8 — Légelhárítók: Őnjáró, többcsövű, kis kaliberű sorozatlövő legyverrel ellátott csapatok. Erős ellenséges légitőlány esetén jó, ha van 1-2 ilyen ezredünk;

9 — Tankelhárítók: Aknavetőkkal (50-280 mm löveg) felszerelt gyalogság;

10 — Könnyű harcokcsal ezred: Ilyen volt a német PzIV. is;

11 — Nehézpáncélosok: Pl.: TIGRIS, 30-50t szerkezetű tömeg, 100 mm vagy e feletti löveg, 40-50 km/h sebesség még terepen is! Ezeknek van a legnagyobb harcérték!

12 — Ostromágyúk: Vagy rohamlővegek, ha jobban tetszik. Ezek is harcokcsak, csak a lövegük nem forgatható. Városok ostrománál erősen ajánlott a használata, övjük a közelharcot!

13 — Tűzérség: Sorozatlövő rakétával (ld. Sztálin orgona), vagy őnjáró páncéltörő löveggel felszerelt, földfelszíni célok, valamint harcokcsak és gyalogsági harcéljarművek ellen bevethető csapatok;

Azok a csapatok, melyek látszólag kima-rekta (utánpótlás, légierő), benne vannak a játékokban, a gép számol ezekkel, a különbség csak annyi, hogy nincs külön jelük a térképen. A légierő erejét és az utánpótlás mértékét később állítjuk be.

Bent vagyunk tehát az ezred menüjében:

CLASS — Itt írjuk be a 14 csoport valamelyikét;

MOOE — Összantánál van jelenlősége, egyébként más alakulatnál 0.

1. légi szállítási deszant;
2. légi lödörös deszant;
3. tengeri deszant;

EDUIPMENT — Felszerelés (később lesz róla szó);

MOVEMENT — Ennyit léphet maximum egy körben (csak ha úton halad);

ARRIVAL — Hányadik körben kapcsolódik be a küzdelembe;

MAXIMUM STRENGTH — Maximális harcérték;

CURRENT STRENGTH — Jelenlegi harcérték;

RATING — képzettség;

RANGE — hatótávolság (ennyi képernyőméző);

FATIGNE — frissesség;

EXPER'CE — tapasztalat;

EQUIPMENT: Listát kapunk a csapatok felszereltségéről, ill. mi is beírhatunk ilyeneket. Nincs sok jelentősége, csak szallang a játékban, az alakulat ettől nem harcol jobban, csak ho röclerelünk, akkor láthatjuk, hogy odo von írva pl.: 102. póncélos hadosztály Tigrisekkel felszerelve.

AXIS AND ALLIES OBJECTIVES: A birtokunkban lévő és az elfoglalandó városok paraméterei. Fontos, mert egy város elfoglalásán és tartásán pont jár!

SHD: Hányodik hadtesthez soroljuk be a várost;

Offensive: Megszállható-e a város több ezreddel, vagy sem (0=nem; 1=igen);

Starting/stopping at turn: Mától meddig 'él' egy város, azaz hoz pontokat annak, aki birtokolja;

Végül hány pontot kapunk a város birtok-

lásán körönként (per turn) és a játék végén (end of game);

3. BRIEFING:

SCENARID: Itt általános dolgokat írhatunk be. Pl. mától meddig tartson az ütközet, hány körből álljon (4 kör = 1 nap), milyen legyen az időjárás, mekkora legyen a sereg sebezhetősége (%), és hogy képes-e éjszakai hadműveletekre (0=nem; 1=igen).

FORCE:

Utánpótlás beállítás (0-99)
Megbízhatóság beállítás (0-8)
Sereg képzettségének beállítása (0-15)
Milyen legyen a légi tövékenység? (0-7)
0 — erős német főlány
7 — erős szovjet főlány
Milyen az utánpótlást hozó gépek gyakorisága (0-7)
0 — rendszeretlen
7 — megbízható

CDMBAT: Meghalározza, hogy mekkora legyen az alakulatok általános harci értéke az oródokban, városokban és attól függően, hogy námot vagy szovjet az alakulat.

No, elkészítettük a hadállást, éppen ideje, hogy elkezdjük a játékot.

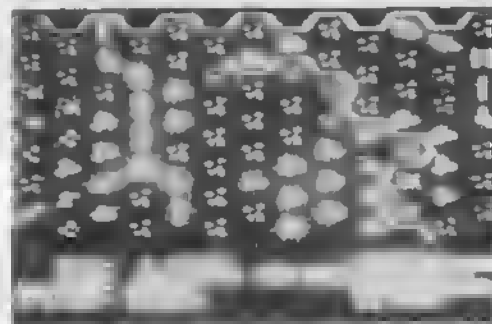
GAME

OISK: Saját állásunkat tölthetjük be;
SCENARIO: A már felsorolt hat helyszínt közül választhatunk.
Ezután beírhatjuk a nevünket, beállíthatjuk, hogy a gép milyen jó hadvezér legyen (normál, vagy enhanced fokozat), illetve milyen mértékben nőjön az egyik fél esélye a győzelemben:

Slight — csekély mértékben;
Minor — kis mértékben;
Major — nagy mértékben;
Meg kell adnunk a játék formáját:
2.player — két játékos játszik egymás ellen;

Axis & Allied — ezzel vagyunk a gép ellen, amelyiket választjuk;
Observer — nézzük, amint a gép maga ellen játszik.

Már bent vagyunk a játékban:



Turn — forduló;
Time — az!
Weather — időjárás;
Forecast — előrejelzés;
Side — melyik oldalon harcolunk;
Force — melyik a legerősebb hadtest;
Name — nevünk;
VP'e — a játékban elért pontszámunk;
Három fő ponttal irányíthatjuk a játékot:

1. **OROERS**: Parancsot adhatunk a hadosztályainknak. Először ki kell választani, hogy hányadik hadtestnek adunk parancsot. Kiválasztva megjelenik a hadtest állapota, itt négyféle dolgot tehetünk:
- OROERS** — Megjelenik hadosztályaink képe és mellett, hogy éppen mit csinálunk. Kiválasztva az egyiket, tudósítást kapunk az állapotáról és parancsot adhatunk neki az **ENGAGE**, **CONTACT** és **READY** pontok valamelyikét választva. (Lényegtelen, melyiket választjuk, mert ugyanis mindig csak egy át közülük.) A parancsok a következők lehetnek:

RESERVE: Visszavonul az alakulat a hadtestparancsnokságra és tartalékolja az erejét;
PROBE: Látogat, vagy előkészítő támadás, puhatolózás;
PREPARE: Összehangolt támadás. Ha ezredünk szépen egymás mellett állnak, vagy egységeink közül 2-3 érinthetők ugyanazzal az ellenséges egységgel, ekkor adjuk ki ezt a parancsot;
DEPLOY: Marad, ahol van, védekezik, beássa magát;
DEFEND: Védekezik (rugalmasan); azaz ha nekünk fontosabb, hogy az egység kevés veszteséget szenvedjen, mint hogy a területet megtartsuk, akkor adjuk ki ezt a parancsot;
DELAY: Felvonulás, felfejlődés, kifejlődés;
SUPPORT: Védekezés egymáshoz csatlakozással, támogatással, frontvonal képzettséggel;
ASSAULT: Támadás erőteljesen; ostrom; erőteljes roham;
EXPLOIT: Hősies támadás, nyitltsákos, elkecsereedett roham;
OBJECTIVE: Haladás egy objektum felé;
ENEMY: Haladás ellenséges egység felé;

Ennyit a parancsokról.
Az **UNITS** ponttal nézhetjük meg, hogy a hadosztály ezredei hol vannak.
SUPPORT — Az utánpótlást oszthatjuk el a hadosztályok között;
ASSETS — Megadhatjuk, hogy a közelben a hadtestparancsnokság alá rendelt 4 tartalék ezred melyik hadosztály(ok)hoz csatlakozzon, vagy maradjon továbbra is tartalékban;
MOVE SHD — Megadhatjuk, hogy hova menjen a hadtestparancsnokság. Nem éridemes hozzányúlni, ugyanis követi a hadtest előretörését/meghatárolását;

2. REPORTS:

STATUS — Listát kapunk a hadtestjeink állapotáról;
OBJECTIVE — Megszemlélhetjük a városokat (hol vannak és ki nek a közén, hány körön át birtokoltuk azokat),
MAP WALK — Tűzesebben megnézhetjük a térképet;
CONTROL: hol van a frontvonal;
READS: az utak jelzését ki/bekapcsolhatjuk;
CLEAR MAP: a csapatok jelzését ki/bekapcsolhatjuk;

3. **RESIGN**: Azonnal betegezzük a játékot. A gép kilírja a végeredményt, a győztes nevét, táblázatot kapunk a pontszámokról.

RUN 5-öt választva indul meg egy forduló. Kilírja a gép a harcoló leleteket és a veszteségeket, valamint megteszi a lépéseket a térképen.

Hát ennyit sikerült összehozgynálni a játék menükazeléséről. A paraméterek állítgatása kicsit (nagyon!) bonyolult, de aki igazán élethűen, reálisan akarja reprodukálni a II. Világháború hadieseményeit, az jó, ha megszerzi ezt a programot. Egy egyszerű, mezei hadművelleti térkép alapján nagyszerűen lehet modellezni egy hadműveletet. Pl. egy újságban megjelent a voronyezsi csata 50. évfordulójára egy megemlékezés, térképpel. Ezen a térképen a voronyezsi front csapatainak 1943. január 12-i helyzetét láthatjuk. Ennek alapján a játékban jól reprodukálható volt a doni áttörés. C64-re jóval szórakoztatóbb stratégia játékok is megjelentek már (pl. **JOHNNY REB II.**), viszont egyik sem olyan valószínű, mint a **PANZER BATTLES**. Sok sikert az őnjelű Hitleretnek és Sztálinoknak, porozo csak a játékban!

Még egy fontos dolognak kell eleget tennünk: a játék kivésésében nyújtott segítségért köszönet illeti **Hersányi Zoltán**, **debrecei olvasónk**!

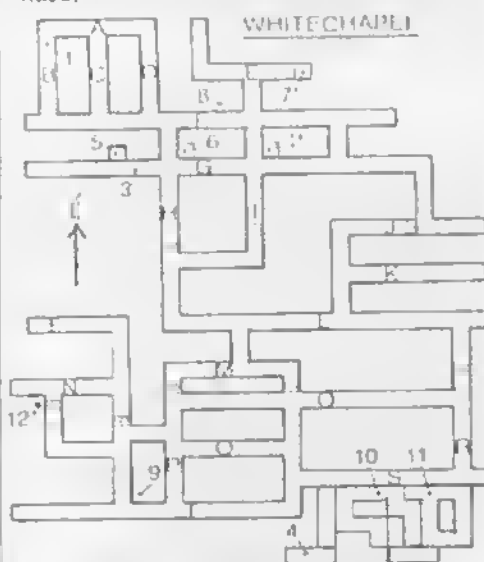
A LA ELDIRA III.



Ezen a pályán gonosz testvérünket, *Hafsl-metsző Jack*-et kell megölnünk. A pálya bázdetektor a *Coulston* utcában vagyunk (1). Előttünk fokszi testvérünk legfrissabb áldozata. Pár másodpercen belül egy rendőrsip hangját hallhatjuk. Ezek szerint minket gyanúsíthatnak a gyilkossággal. Vegyük fel a táskáját (Ha máj egyszeri testvőrünk szerepét kell eljátszanunk), majd gyorsan menjünk el innen, nehogy a rendőrök elkapjanak. Utközben mindig vigyázzunk, nehogy lövedéssel vagy a keresésünkre indult emberekkel találkozunk, mert a rendőrök ekesztőre állé juttatnak, az emberek pedig agyonvernek minket. Menjünk végig a *Wentworth* utcán, majd a végén jobbra, az *Osborn* utcán. A *Charlot* utcán először menjünk nyugetra Jobb oldalon az ajtó mögött (5) a hordóban egy kötelet találunk. Keletra a kereszteződés után egy nyitott ajtó van (6). Itt biztonságban vagyunk, így nyugodtan belenézhetünk a láskájába (LOOKIN). Egy véres naplót és egy kis pénz találmunk benne. A neplóban a halott lány feljegyzéseket találjuk. *Mary Pimm*-nek hívták. Menjünk fel a létrán a tótóra. Itt jobbra van egy kémény. Kössük rá a kötelet, majd ereszkedünk le rajta, és mászunk be a nyitott ablakon Ez a szabe háza. Az ilettartóban egy tőrkepet találmunk, e levélben pedig egy kulcsot. Vegyük fel a házban található mozdítható tárgyakat, többek között a kabátokat és a kalapokat. Menjünk a *Wapping Lane*-re. A nyugeti léscsón találmunk egy nyitott ajtót. Ez egy raklái. A tanger felé nyitlik egy ajtó, e mögött van egy kis stég (4). Vegyük fel a deszkát (*Plank*). Menjünk vissza a háztetőre, és e két ház közötti résre (*gap*) tektössük le a deszkát. Így át tudunk menni a másik ház tetejére. A padlásablakot nyissuk ki és menjünk be rajta. Menjünk le a földszintre. Egy cipész üzletbe kerülünk. A kulcsartón találmunk két kulcsot. Vegyük föl ezeket és e többi tárgyat is. Menjünk ki a padlásablakon és mászunk le a létrán. Az *Old Montagu* utca keleti végén van egy ajtó (7). Menjünk be és a benti ajtót nyissuk ki a szabónál talált kulccsal (UNLOCK, OPEN), majd menjünk be. Egy gyógyszerboltba kerülünk. Vegyük föl e gyógyszereket a polcokról. A *Charlot* utca és a *Plumber* utca kereszteződésénél egy nyitott ajtót találmunk (2). Vegyük fel az állati beleket (*animal guts*) a hordóból, majd szőrjük rá az állatot (Nózzuk végig a gyógyszereket (EXAMINE)). Amolyiknél kirja, hogy *sleeping pills*, az az állat.) Innen nyugetra egy hordó áll az úton (3). Felállva rá (CLIMB ON) egy ugetó kutyával találjuk szemben megunkat. Dobjuk oda neki a húst, amittől természetesen

elalszik. Nyissuk ki (OPEN) a rezeszt (Bolt) és menjünk be az ajtón. Nyissuk ki az átkulcsot (Skuil key) a bent lévő zart ajtót (UNLOCK, OPEN). Egy zalogházba jutunk. Az egyik vázába belenézve (LOOKIN) egy régi rendőrsípot találunk. Húzzuk el a kabalokai a szőf elől (MOVE), majd nyissuk ki (UNLOCK, OPEN). Egy arany zseborát találunk benne. Menjünk a *Whitachapel* utcát fogadóba (8). Sajnos a bent lévő emberek felismertek minket.. Hogy lehetne átrátni magunkat? Próbáljuk meg más ruhával pl.: vegyük föl a kabátot (Jacket) és a koménylepot (Bowler hat) (WEAR). Így sikerül bejutnunk anélkül, hogy felismernének. Beszélgessünk el a kocsmárosossal (TALK TO). Rendeljünk egy pohár sört „A glass of your finest ale...”. Ezután megkérdezzük minke, hogy mi járatan vagyunk it. Feloljuk azt, hogy üzleti ügyben: „I'm here on business.” a helyi újságnak dolgozunk: „I work for the local paper.” Azt hiszi, hogy a kocsmáról írunk cikket. Ha azt mondjuk neki, hogy egy kicsit eltévedtünk: „Unfortunately...”, ekkor azt javasolja, hogy szerezzünk egy térképet. Jó ötlet: „That sounds...”. Azt tanácsolja, hogy reggel kilenckor kórijunk az ügyvédnél. Erre most nincs időnk. Fejezzük be a beszélgetést és szólítsuk meg a hátunk mögötti asztalnál lévő férfit. Kérdezzük meg, hogy nincs-e más nő: „I might be interested...”. Azt feleli, hogy sok egyéb nőnek a címe van meg a noteszában. Valahogy meg kéne szereznünk a noteszat. Szerencsére a putnáló éppen egy zsebtölvéj üldögél (Willy the Dip). Ajánljunk neki egy üzletet: „To talk about a little business.” Nem akajja elvállalni, pénzért sem: „I'll pay you well.”, de azt feleli, hogy egy zseboráért hajlandó bármilyen árat elcsórní. Adjuk neki az aranyórat. „Here's a nice gold watch”. Egy kulccsal és egy címjegyzékkel tér vissza. A kulcs *Molly Parkin* lakásának kulcsa. A címjegyzékből meg tudjuk, hogy a *Tracal Lane-on* lakik (READ). Menjünk loágtón oda (12). A ház emeletén a kandalló lotoján egy levelet találunk. Ezt *Mary Pimm* íta *Molly*-nak. Az von benne, hogy találkozik velükkel, eki tudja, hogy kicsoda *Haselmeatszó Jack*. A *Coustone* utcában beszélők meg a találkozó (de közbejött e gyilkosság). Menjünk a tengerparti kocsmába (9), és érdeklődjünk *Molly*-ról a kocsmárosnál. „Where do I go around...”. „I'm looking for a girl named *Molly Parkin*.” Azt feleli, hogy nem ismeri. Mi viszont nem hiszünk neki: „I don't believe you.”. Csak azután hajlandó beszélni, miután megmutatjuk neki a naplót és e levelet. „I think I have something...”. Nem akajja, hogy elmondjuk a történeteket a rendőrsőgnek, egy kis ellenszolgáhatóság cserébe hajlandó segíteni. Egy csomog teát szelne a pertí raktárbel. Vállaljuk el. „OK, I'll find your tea” Ad nekünk egy feszítéva

A térképmagyarázatok: A — Wentworth st.; B — Coulston st.; C — George yp.; D — Osborn st.; E — Old Montagu st.; F — Whitechapel Road; G — Chailott st.; H — Union st.; I — Plumber st.; J — Chapman st.; K — Underwood st.; L — Albert low.; M — Ellen st.; N — Treacle Lane; O — The Highway; P — St.Katharine Way; Q — Hobs Lane; R — Cannon st.; S — Wapping Lane; T — Dock side; 1 — Start; 2 — Allat; belek; 3 — Hoidó; 4 — Deszka; 5 — Kotél, 6 — Lótia; 7 — Gyógyszerfa eftaja; 8 — Kocsmá; 9 — Temzparti kocsmá; 10 — Teeraktár; 11 — Raktár; 12 — Molty Parkin háza.





MIGHT & MAGIC III.

A múltkor vétkes felelőtlenséggel jelentettük ki, hogy a kódokat áttanúsítottuk a Fíral Aid rovatba. Akkor még nem tudtuk, hogy helytlány miatt ez almarad, úgyhogy ezen mulasztásunkat most pótoljuk a 35. oldalon.

Legutóbb az elfeleleknél hagytuk abba, így onnan folytatjuk. Következzék egy lista az összesről (Tám = támadás/kör; Spec = milyen különleges támadása van; + = közifogyveről nagyon kicsit sörül).

Neve / HP / AC / Tám / Spec

BUBBLE MAN / 15 / 0 / 1 / MAGIC
SCREAMER / 10 / 10 / 1 / INSANE-é tesz
SKELETON / 20 / 2 / 2 / —
VAMPIRE BAT / 05 / 5 / 2 / POISON
GOBLIN / 10 / 0 / 1 / NYIL
OH NO BUG / 40 / 8 / 3 / —
MOOSE RAT / 40 / 4 / 2 / —
WILD FUNGUS / 15 / 0 / 1 / ELEKTR.
CANDLE CREEP / 70 / 5 / 2 / TŰZ
ZOMBIE / 35 / 2 / 2 / DISEASE
MAD DWARF / 75 / 10 / 1 / —
ORC WARRIOR / 25 / 5 / 1 / —
NINJA / 45 / 15 / 4 / —
MAGIC MANTIS / 50 / 12 / 2 / POISON
OGRE / 60 / 10 / 1 / páncéltörés + NYIL
BUGABOO / 60 / 15 / 2 / MAGIC
GIANT SPIDER / 30 / 14 / 8 / POISON
SPRITE / 15 / 13 / 2 / CURSE + ELEKTR.
DINO BEETLE / 70 / 10 / 6 / —
SCORPION / 50 / 5 / 1 / POISON
CRYO SPORE / 40 / 3 / 1 / HIDEG
CURSED FOOL / 40 / 8 / 3 / CURSE

MINI DRAGON / 150 / 20 / 1 / TŰZ
PLASMID / 100 / 5 / 3 / PÁNCÉLTÖRÉS
CARNAGE HAND / 40 / 25 / 1 / —
GHOUL / 100 / 15 / 4 / WEAK-é tesz
CASTLE GUARD / 75 / 10 / 1 / —
PHANTOM / 50 / 12 / 1 / +5 óv
PIRANA / 40 / 20 / 8 / —
EVIL RANGER / 100 / 20 / 3 / NYIL
SHADOW ROGUE / 50 / 15 / 2 / poison
COBRA FIEND / 50 / 15 / 1 / SLEEP
TREE GOLEM / 150 / 10 / 2 / —
WICKED WITCH / 50 / 8 / 1 / CURSE
IRON WIZARD / 200 / 30 / 2 / ENERGIA
DEATH LOCUST / 100 / 20 / 4 / DISEASE
ARCHER / 100 / 15 / 4 / NYIL
MYSTIC CLOUD / 50 / 18 / 1 / SP szlvás
BARBARIAN / 175 / 15 / 2 / NYIL
PHASE HEAD / 20 / 10 / 1 / CONFUSE
CLERIC OF MOO / 100 / 10 / 1 / ELEKTR.
FIRE LIZARD / 150 / 10 / 2 / TŰZ
FIRE STALKER / 75 / 20 / 3 / +
GARGOYLE / 150 / 15 / 4 / PARALYSIS
GHOST / 100 / 13 / 1 / +5 óv; +
DRACONI / 125 / 10 / 2 / —
SONIC NINJA / 75 / 20 / 8 / —
EVIL EYE / 100 / 25 / 4 / INSANE
GUARDIAN / 250 / 20 / 2 / —
PALADIN / 175 / 30 / 5 / NYIL
DARK PECASUS / 125 / 20 / 4 / CONFUSE
REAPER / 150 / 15 / 1 / —
SORCERER / 100 / 10 / 1 / HIDEG
LICH / 200 / 12 / 1 / DEATH
SPIRIT SHIELD / 100 / 35 / 2 / —
TROLL / 125 / 15 / 3 / —
MAJOR DEMON / 333 / 16 / 6 / PARALYSIS
DINOSAUR / 500 / 10 / 2 / —
ED-409 / 400 / 40 / 3 / ENERGIA

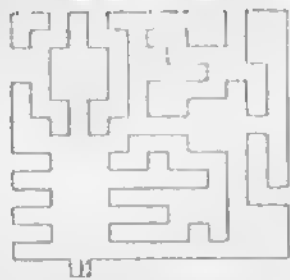
BLACK KNIGHT / 375 / 30 / 7 / weak + NYIL
DEATH AGENT / 300 / 15 / 2 / POISON
MUMMY / 250 / 15 / 2 / DISEASE
PRIEST OF MOO / 200 / 20 / 1 / ELEKTR.
TOXIC WORM / 300 / 25 / 2 / POISON; +
DRAGON WORM / 400 / 35 / 1 / POISON
CYCLOPS / 500 / 25 / 2 / CONFUSE
MAJOR DEVIL / 666 / 33 / 4 / UNCONS.
GREEN DRAGON / 800 / 40 / 1 / HIDEG
JOUSTER / 600 / 35 / 1 / —
WIZARD / 250 / 20 / 1 / MAGIC
DEATH SNAKE / 500 / 25 / 1 / PARALYSIS
VAMPIRE / 400 / 30 / 3 / SP szlvás; +
WEREWOLF / 500 / 30 / 2 / DISEASE
TERMINATOR / 1000 / 100 / 1 / ERADIC.
GREAT HYDRA / 5000 / 60 / 12 / POISON
VULTURE ROC / 2000 / 50 / 2 / PARALYSIS
KUDO CRAB / 2500 / 80 / 4 / páncéltörés
MEDUSA / 1000 / 40 / 1 / STONE
MINOTAUR / 1000 / 90 / 2 / DEATH
OCTOBEAST / 3000 / 40 / 8 / WEAK
DRAGON LORD / 10000 / 75 / 1 / ENERGIA

A kezelést már ismertek, jöjjön a helyszínek ismertetése.

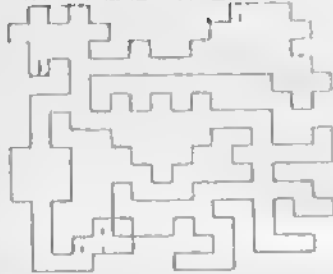
FOUNTAIN HEAD (teleport-szó: HOME)

(01.01) • GYAKORLÓTEREM / 01.05 • FO-
GADÓ / 01.10 • TELEPORT / 08.03 • KOC-
MA / 08.06 • Ez a fickó ad el belépőt a
RAVEN'S cébbe 50 aranyért / 10.05 • BOLT
/ 04.14 • TEMPLOM / 06.14 • CHARTMA-
KING skillel árul 25 aranyért / 11.13 • Egy
heti munkáért 50 pénzt ad / 10.11 • Bank /
12.10 Lelőjárt a FOUNTAIN HEAD CAVERN.

be / 01,12 Itt tartja fogva Morphose-t RAT OVERLORD. Bejutás oda a CAVERN-en keresztül)



FOUNTAIN HEAD CAVERN



BAYWATCH (teleport-szó: SEADOG)



(04,14 - Teleport / 01,01 - GYAKORLÓTEREM / 03,01 - FOGADÓ / 05,01 - BOLT / 14,01 ALBATROSS cég / 11,11 - MOUNTAINEER skillel ad el (\$5000) / 11,10 ALBATROSS cégbe belépő / 11,14 - ALPHA Testvér / 11,13 - PATHFINDER skill (\$2500) / 02,14 - Templom)

BAYWATCH CAVERN



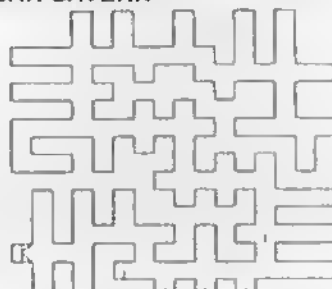
(15,00 - Sir Galand, lovag HIRELING von itt fogvatartva / 15,01 - Derlena, pap HIRELING-et lehet kiszabadítani / 15,09 - BETA Testvér)

WILDABAR



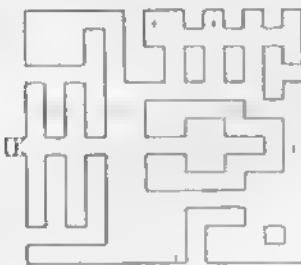
(08,01 - OAMMA Testvér / 08,13 - FOGADÓ / 06,13 - GYAKORLÓTEREM / 01,14 - FALCON cég / 01,11 - Teleport / 14,12 - BOLT / 14,14 - KOCSMA / 01,01 - ARMS MASTER skillel árul (\$500) / 01,02 - BODY BUILDER skillel ad (\$200))

WILDABAR CAVERN



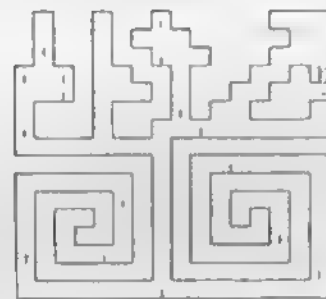
(07,03 - OGRE-okat enged ki / 04,07 - WARTOWSAN nevű HIRELING-et, egy nindzsát lehet kiszabadítani / 00,13 - LONE WOLF ranger HIRELING, akit ki lehet szabadítani / 15,12 - DELTA Testvér -> prg hiba)

SWAMP TOWN (teleport-szó: DOOMED)



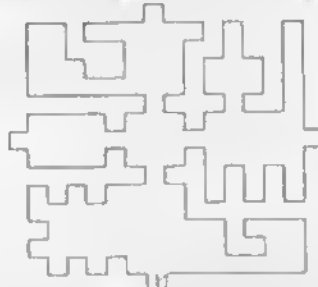
(01,03 KOCSMA / 01,10 - GYAKORLÓTEREM / 03,03 - BOLT / 03,10 - FOGADÓ / 01,01 - BUZZARD cég / 12,07 - TEMPLOM / 14,10 - Teleport)

SWAMP TOWN CAVERN



(15,10 - Ez ad al belépőt BUZZARD cégéből)

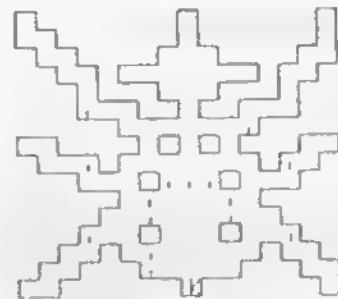
BLISTERING HEIGHTS (tp.: REDHOT)



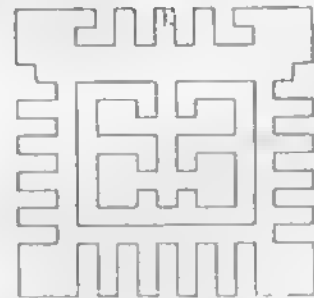
(03,08 - Ideiglenes védelmet ad az elektromosság ellen / 11,08 - Tűz ellen ad ilyen védelmet / 07,12 - Hideg ellen / 07,03 - Méreg ellen / 04,14 - KOCSMA / 03,05 - Teleport / 12,05 - GYAKORLÓTEREM / 10,05 - BOLT / 14,05 - FOGADÓ / 14,14 - EAGLE cég / 11,14 - TEMPLOM / 14,03 - EAGLE'S cégébe ad belépőt)

BLISTERING HEIGHTS CAVERN

(15,00 - Kristály, védelemnövekedés a varázslatok ellen / 15,08 - Méreg ellen / 15,15 - Elektr. ellen / 00,00 - Energia ellen / 00,08 - Hideg ellen / 15,15 - Tűz ellen)

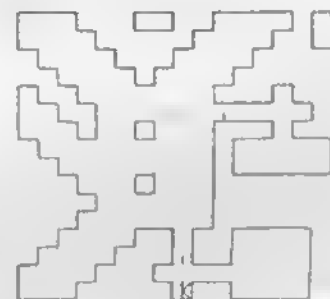


CASTLE BLOOD REIGN



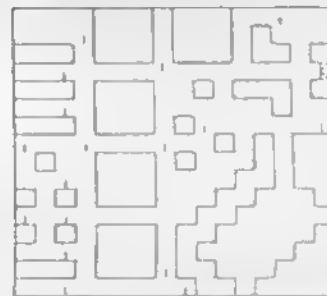
(09,15 - Lejárt a dungeonbe, kódszó. OGRE / 09,15 - ANCIENT ARTIFACT OF NEUTR-t gyűjtő licker / 10,09 - Kódszó NORTIC -> Kincs / 10,10 - Kincs / 04,09 - Kincs / 04,10 - Kincs)

BLOOD REIGN DUNGEON



(14,00 - HIRELING-et lehet kiszabadítani / 14,03 - HIRELING-et lehet kiszabadítani (SWAMP TOWN-ba mennek) / 06,15 - ACCURACY-t növeli / 15,15 - SPEED-et növeli)

GREYWIND'S CASTLE



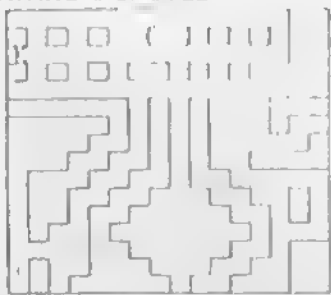
(12,03 - Kút: \$10000 pénzért mindenből ki gyógyít / 11,00 - Itt van bezárva Greywind Lejárt a dungeonbe, jelszó: CIRCLE)

GREYWIND'S DUNGEON



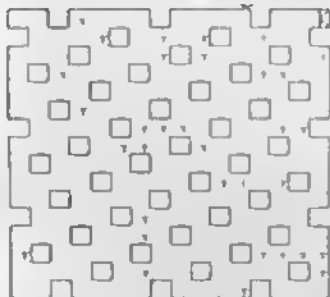
(01,11 - Gong)

BLACKWIND'S CASTLE



(04,09 - Teleport az arénába / 12,05 - Teleport az arénába / 08,03 - Kétmillió aranyért megtanít az összes varázslatra / 08,00 - Itt van BLACKWIND Lejárat a dungeonba, jelző: TEN)

BLACKWIND'S DUNGEON



(13,00 - Szebor: adományozz \$100000 / 00,00 - Szebor: adományozz 1000 gemet / 00,15 - Szebor: áldozd föl az egyik csapat-tagot)

FORWARD STORAGE SECTOR

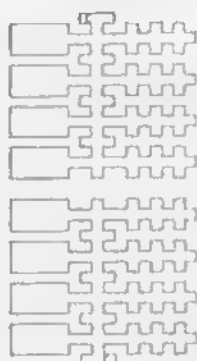
(00,14 - BLUE SECURITY CARD-dal lehet átjutni (CHAMPION címmel kapjuk) / 09,11 - Kódot kéri a Pirana-Öbölben lévő sziget kiemelésére (amin rajta van a fiatalodás kútja), Kód: YOUTH / 01,14 - Ultimate Power Orb / 01,12 - Ultimate Power Orb / 09,06 - Teleport az Arénába)

AFT STORAGE SECTOR

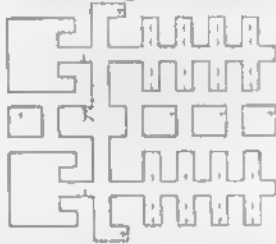


(15,07 - FOUNTAIN HEAD-be visz / 15,08 - MAIN ENGINE SECTOR-ba visz / 08,05 - 09,07-be visz el / 10,05 - 12,07-be / 12,08 - 01,07-be / 12,05 - 15,07-be / 15,08 - 01,07-be / 14,05 - 01,07-be / 06,00 - ALPHA ENGINE SECTOR / 06,15 - BETA ENGINE SECTOR)

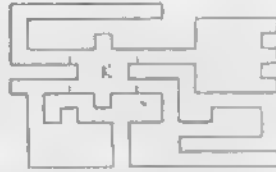
ALPHA ENGINE SECTOR



Main Engine Sec#1

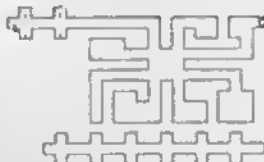


Control Ctrl Sec



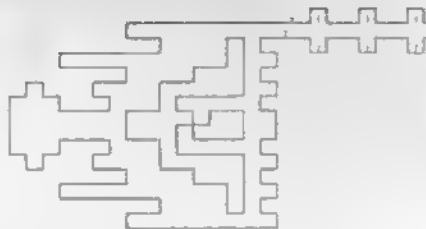
(15,01 - ULTIMATE POWER ORB / 15,09 - ULTIMATE POWER ORB / 00,14 - ULTIMATE POWER ORB / 00,04 - ULTIMATE POWER ORB / 06,15 - Teleport a MAIN ENGINE SECTOR-ba)

CENTRAL CONTROL SECTOR



(14,14 / 13,14 / 11,13 / 11,14 / 01,12 / 01,11 - Mindben nagy tapasztalati pontokat tartalmazó italek vannak / 00,14 - Ezen keresztül csak ULTIMATE ADVENTURE-k juthatnak túl)

MAIN ENGINE SECTOR

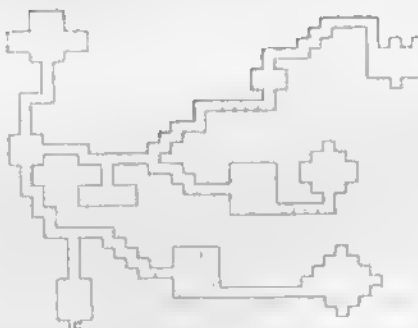


(00,08 - Oltár / 15,07 - Szökőkapszula —> VÉGE / 15,08 - Szökőkapszula —> VEOE)

A1 - Örök, goblinok vannak.

(13,10 - Zingaro szakér; Jövendőit mended 10 aranyért, majd egy napra ad egy WIZARD'S EYE varázslatot / 07,09 - Zingaro: varázslat ajánl (erő) 100-ért / 06,05 - Ancient Temple of Moo-ba Lejárat)

ANCIENT TEMPLE OF MOO



(11,03 - HP pluszt ad (ideiglenes) / 14,06 - Kút: ideiglenesen PERSONALITY-t növel / 14,08 - \$5000-ért MERCHANT skillel tanít)

A2 - Goblinok, örök

(04,15 - Castle Whiteshield, a Jó Király vára. Belépés csak, ha már CRUSADER vagy / 04,13 - Csapda / 13,04 - Üres ház / 09,02 - Hozzuk el az ALICORN-t, hogy feltámaszt-hassuk a magányos unikornist, Ikarust / 14,01 - Bejárat BAYWATCH városába / 05,02 - Lejárat a Forward Storage Sector-ba (GOLDEN PYRAMID CARD-dal) / 14,14 - SP (ideiglenes))

A3 Sok Zingaro-szekér

(13,08 - \$10000-ért a levegeknek MIGHT-et és ENDURANCE-t növel, de csak ha kb. 10. szint előtt vannak / 15,04 - Vámpírdenevérék fészke, elpusztítandó (EXP POINT) / 11,01 - Kincs / 13,02 - \$2000-ért az ACCURACY-t növeli 2-vel / 12,05 - \$100-ért eltávolítja a mérget a testünkből. / 10,06 - Kincs / 06,06 - Green Eyeball Key kál; Lejárat a HALL OF INSANITY-be / 05,01 - 10 gemért meggyógyítja a bolond (INSANE) karaktereinket / 07,09 - POWER SHIELD-et ad 100 gemért / 06,12 - Kincs / 03,09 - SCREAMER-ek tojásai, elpusztítani / 05,15 - Kincs / 08,14 - Kincs / 13,01 - Kút: ideiglenesen az INTELLIGENCE-t növeli)

A4

(05,12 - OIANT SPIDER-ek fészke, elpusztítandó / 07,05 - Csapda / 05,04 - Teleport a E4-ba / 14,10 - Mérge elleni ellenőrlést ideiglenesen növeli / 09,06 - Kút, mérgezett / 15,13 - FANTASTIC MIGHT-tal betérhető ez itt lévő üvegládát, amiben a GOLDEN PYRAMID KEYCARD van. / 15,04 - MAGIC MANTIS fészke)

B1

(02,09 - WILD FUNOUS-ok spórái. Elpusztításukért EXP. pontot kapunk / 04,09 - Erő bónuszt ad (ideiglenesen) / 03,01 - Lejárat SLITHERCULT'S STRONGHOLD-ba / 01,01 - 500 gemért 5000 pénzt ad + fegyvereket / 02,04 - \$5000-ért ASTROLOGER skillel tanít / 11,04 - Ogre állás / 10,02 - ENDURANCE-t növel / 08,05 - Színlőnövelés ideiglenesen (fentes!) / 07,07 - Hidegtől óv \$500-ért / 12,08 - Oh No Bugs fészke, elpusztítandó / 09,09 - SPEEO-t növeli)

B2

(05,02 - Ez a fiatalság kútja (csak kiemelés után))

B3

(03,07 - 2000 pénzért alvász minket SWAMP TOWN-ba meg egy kis körutazást tehetünk a környéken / 00,06 - Rad Warrior Key; Lejárat a DARK WARRIOR'S KEEP-be / 09,02 - Démon Kápolna / 03,03 - BUGABOO lárvák, elpusztítani / 09,07 - Lejárat a CATHEDRAL OF CARNAGE-be / 12,10 - GHOUL-teretőzés hernyója, elpusztítani)

B4

(00,07 - Lejárat az ARACHNOID CAVERN-be / 04,11 - Castle Blood Reign, a Semleges Király vára / 12,03 - Wildebar-ba bejárat)

C1

(07,09 - Ideiglenes HP növelő / 09,05 - Lejárat a CURSED COLD CAVERN-be / 14,09 - WEREWOLF templom —> megtámadnak / 00,08 - Ha elintáztad a WEREWOLF templomot, megnövel mindanben)

C2

(15,00 - CENTRAL CONTROL SECTOR-ba bejárat / 11,02 - MAJOR DEVIL-k portálja, elpusztítandó)

C3

(07,09 - GREAT HYDRA kelető, elpusztítandó / 11,12 - Itt van a PIRATE QUEEN)

D1

(06,12 - CYCLOPS terem, elpusztítandó / 06,04 - SPRITE-ok barlangja volt)

D2
(10,01 - FIRE LIZARD-ok alvóhelye, elpusztítandó)

O3
(08,11 - Minden elem elleni ellenállás meg-növekszik / 06,08 - MAJOR DEMON-ok helye, elpusztítandó)

O4
(10,01 - A nimfa szigete (kegyelés) / 02,04 - Lába / 03,11 - Kincs / 03,07 - Kút: gyengít / 06,10 - Kincs / 06,08 - BLACKWIND, THE SPELLBINDER vára)

C4
(06,12 - Kincs / 02,10 - Kincs / 07,03 - Kincs / 06,05 - Kút: ENDURANCE-t emel Ideiglenesen / 07,08 - Kincs / 07,10 - Kút: ACCURACY-t növeli ideiglenesen / 05,08 GREYWIND, THE ILLUSIONIST vára)

E1
(10,07 - \$10000-ért a MIGHT-et növeli Ideiglenesen / 05,11 \$5000-ért az ENDURANCE-t Ideiglenesen / 14,08 - \$20000-ért ideiglenesen növeli az ACCURACY-t / 10,05 - Castla Oregontooth, a Gonosz Király vára)

E2
(04,05 - Princess Trueberry / 02,02 - Bócsa / 08,08 - Csapda / 02,11 - DEATH LOCUST lárvák: elpusztítani / 06,11 - SHADOW ROGUE kunyhó: alpusztítani / 06,01 - Bejárat SWAMP TOWN)

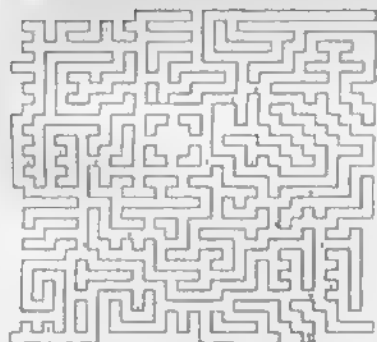
E3
(05,04 - Futóhomok / 14,07 - Futóhomok / 13,10 - Futóhomok)

F1
(10,10 - Lejárat a DRAGON CAVERN-be / 04,09 - BETA ENGINE SECTOR piramisbe bejárat / 02,05 - \$10000-ért ideiglenes HP emelést hajt végre)

F2
(00,10 - Futóhomok / 09,10 - Futóhomok / 09,11 - Futóhomok / 05,07 - Futóhomok / 00,04 - Futóhomok / 11,02 - Kincs + MINOTAUR)

F3
(08,06 - Futóhomok / 09,05 - Futóhomok / 09,06 - Bejárat a MAZE FROM HELL-be)

MAZE FROM HELL

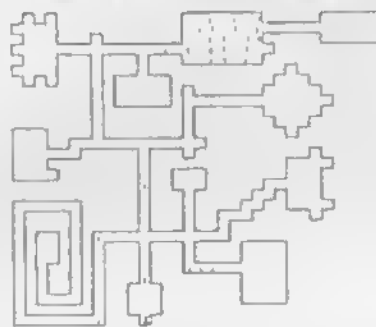


F4
(11,05 - Emlékezet kútja (senki nem fog rád emlékezni) / 09,08 - ALPHA ENGINE SECTOR / 03,10 - Varázslat kútja (ideiglenesen +500 SP) / 05,05 - Tepasztalat kútja (ideiglenesen +50 szint) / 12,10 - Kivánc kút / 09,08 - DEATH LOCUST lárvák / 07,07 - Lejárat a MAGIC CAVERN-be / 06,05 - Gyógyítás kútja (meggyógyítja nyelveid) / 05,11 Teleport E4-A4-be / 06,07 - BARBARIAN tóhediszállítás, elpusztítani)

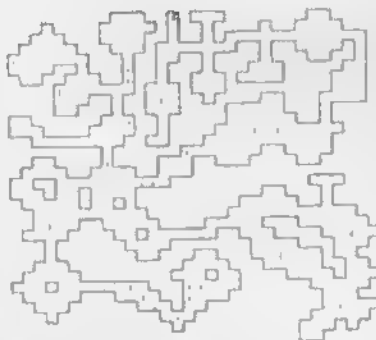
SLITHERCULT STRDNHGLD

(22,07 - Méreg elleni ellenállás 20-szal nő / 22,04 - Méreg elleni ellenállás 20-szal nő / 15,15 - Quatloo Coin-okat rejtő kút / 07,26 -

Válasz: EPSILON / 11,21 - Slot Machine / 09,21 - Slot Machine / 13,21 Slot Machine)

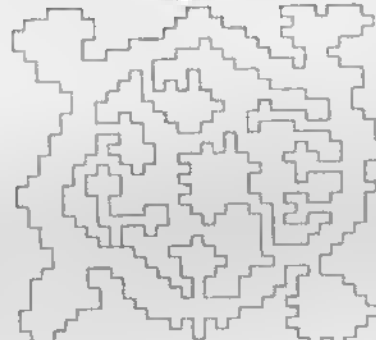


CYCLOPS CAVERN



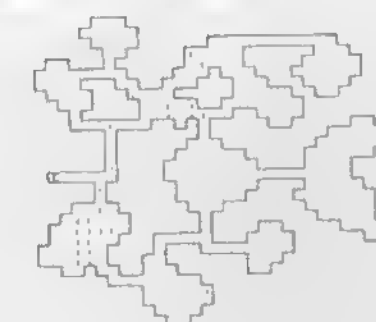
(23,23 - Green Eyeball Key itt van / 14,17 - Red Weiror Key itt van)

ARACHNID CAVERN



(03,01 - Yellow Fortress Key itt van / 06,16 - ZETA Testvár / 09,21 - Blue Unholy Key itt van / 23,13 - PRAYERMASTER skillt tanít 500 gemért / 23,11 - PESTDIGITATION 500 gemért / 14,15 Lord Might)

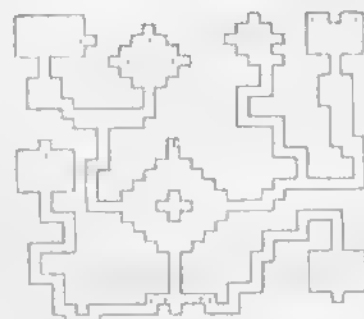
CURSE COLO CAVERN



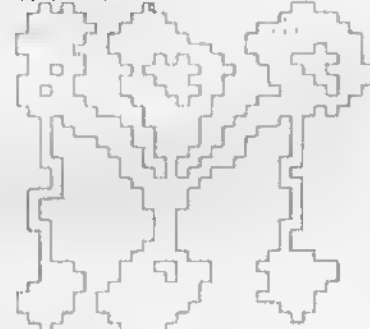
(02,24 Black Terror Key von itt)

HALLS OF INSANITY

(17,12 - Kérdésre válasz: EYES / 14,09 - Válasz: BLINK / 11,12 - Válasz: TEARS / 04,29 - \$200000-ért minden skill-ta megtanul / 11,28 - HOLOGRAM SEQUENCING CARD 002)

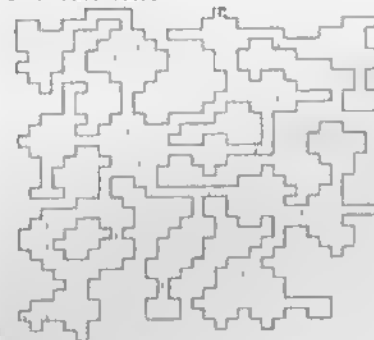


DRAGON CAVERN



(23,07 DRAGON LORD)

MAGIC CAVERN



(26,03 - Gold Master Key von itt)

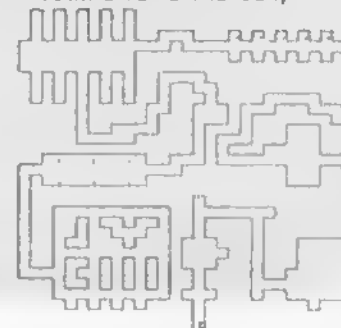
DARK WARRIOR KEEP

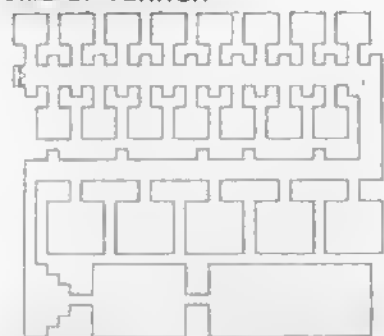


(24,02 - Válasz: 314 -> Szabad 2 ULT POWER ORB Ebben a teremben van a HOLOGRAM SEO CARD 003)

CATHEORAL OF CARNAGE

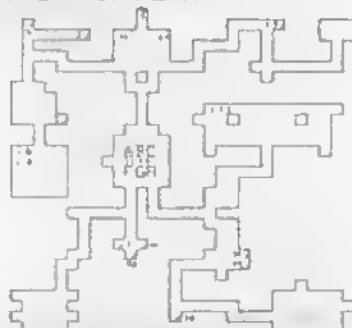
(01,26 - Válasz: WEEDS, Kapunk egy HOLOGRAM SEO. CARD 004)





(18.02 HOLOGRAM SEO CARD 005)

FORTRESS OF FEAR



Ez lett volna a szűkszavú koordináta-ismeretűs. A következő dolgokat kell tenni az egyes helyszíneken (város és kinti térkép alatt):

FOUNTAIN HEAD: Itt kezdődik a játék. Ellenfélként BUBBLE MAN-ek, MOOSE RAT-ek vannak, a földentől pedig egy RAT OVERLORD (kb 2-3x olyan erős, mint egy MOOSE RAT). Célunk, hogy a város védelmezőjét, MORPHOSE-t, kiszabadítsuk a RAT OVERLORD karmai közül, mert amíg fogvatartja MORPHOSE-t, a báncsességot odá kutyából csak zöld trutyl csordogál (Jó étvágyat! CoVboy). Itt lent VAMPIRE BAT-ek, GOBLIN-ek, MOOSE RAT-ek vannak, de oda nemcsak MORPHOSE-ért érdemes feugrani, hanem a skill-eket áruló szobafestőért is.

BAYWATCH: Ellenfeleink csontvázak, zombik lesznek, meg egy GHOUL is. Egy nap hatalmas villámlásos közepette megnyílt BAYWATCH padlója, a élőhottak árasztották el a várost, akik azóta szabadon garázdálkodhatnak BAYWATCH városában. Az a hír járja, hogy a megnyílt vermekben igen értékes kincsek lehetnek, de idáig senki nem merészsodott az élőhottak üvöltésével teli hasadékokba. BUBBLE MAN, SCREAMER és egy PHANTOM állja utunkat.

WILDABAR: Wildabart valaha a törpék és a nindzsák együtt ureták, de amikor Tumult, a Semleges Király fatbarokta őket, hogy Whiteshield ellen forduljanak, a városban csak az öregebb törpék maradtak, akik pedig inkább az idemona-kult ogárokat próbálták bezárni a lenti ketekombákba. Ekkor már könnyen át tudta venni a hatalmat Wildabar felett a nindzsa klan, s azért itt ők uralkodtak. Aklkkel összetűzésbe kerültek, bezárták, s máig se tudják, hol vannak, viszont gyanítják, hogy az alagsorban fellelhető egy-kei rab. Jópár NINJA, MAD DWARF és egy SONIC NINJA él itt, az alagsorban meg PHASE HEAD-ek, OORE-k is találhatók, egy WICKED WITCH társaságában.

SWAMP TOWN: Az egész város felett a végzet legkora lebeg, miután VonEmosh, az élőhottak királya megtámadta SWAMP TOWN-t, s elfoglalta, ezzel egy tometóvá változtatva az egész várost. Viszont az it-

teni nindzsákán mogmaradt. VonEmosh-al előzőlag kötött szerződésük okán. GHOST-ek, NINJA-k, a az alagsorban SCORPION-ek, REAPER-ek valamint PHANTOM-ek vannak.

BLISTERING HEIGHTS: Verázslatos lönyek építettek, s azért választották ezt a lehetetlen szigetet, mert magányosan szoréffek volna élni. Aki bejut a városba, megérdemli az ott található előnyök élvezetét. A város alatt fekvő barlangban lehetetlen gazdagságok rejtőznek, mivel a város építői ide rejtették vagyonukat. Ol-tárok is találhatók ott, s az akl elég erős ahhoz, hogy eljussan, megérdemli áldásait a dühöngő elemek ellen. A felszín-en FIRE LIZARD-ek, MINI DRAGON-ek és egy MAJOR DEMON nehezíti dolgunkat, a felszín alatt pedig FIRE STALKER-ek és egy MAJOR DEMON támadhat ránk.

A1: Igen sok ork és goblin telepedett le a völgybe, de hatásuk így sem volt elég, hogy oljesszék a Zingárokat. Ork állásokat feltehet egy rejtett völgyben is. ORC WARRIOR és GOBLIN találhatók, mint ellenfél.

A2: Woodland Grove és Orc Meadow földjén is orkok portyáznak, de azok allendio is épségben található még egy templom, ahol a magányos Ikarus fekszik holtan. ORC WARRIORS-ok, és egy klondeltsóguk is ott von.

A3: A Gonesz Szem Erdeje tele von Zingaro utazókkal. A Zingarok egy nomád néphez tartoznak, akik mindig ott telepődnek le, ahol kedvük tartja, s rejtélyes okokból a loglehetősebb helyeken is megmaradhatnak. Pénzért igen sok szolgáltatást tudnak nyújtani a kezdő kalendereknek. VAMPIRE BAT-ekkel és SCREAMER-ekkel lehet összejáratni.

A4: Az ósl időben e nagy sziget részéhez csatlakozott ez is, de amikor Whiteshield emberi elűzték a GARGOYLE-eket, azok a csata örömet az ARACHNOID CAVERN-l szentségtelen elárnál ünnepekké. Ekkor azonban hatalmas földrengés és vihar közepette elszakadt az északi résztől. GIANT SPIDER és MAGIC MANTIS fortézi a tájat.

B1: Sok kis rejtőhely található a szigeten, ahova a kalenderek klncsüket rejtették, mielőtt megmérkőztek a külepsz kl-rállyal. A sziget varázslatos kúttal már maguk megéri, hogy idelátogassál, de ebben visszatérhat a rengeteg OH NO BUG és WILD FUNGUS.

B2: A Trollok Völgyében most már ogérok élnek, miután elkergették a völgy alózz lakóit menekülésük közben. Két bölcs viszont itt maradt, akik megosztják tudásukat azzal, aki elég bátor lesz ahhoz, hogy felkutatse őket. OGRE-t és SPRITE-ot fog az találni, aki ide indul, hát sok szerencsét hozze

B3: A Gargolyok Földje szörnyű egy hely. Eszakra veszélyes vizek várják a gyanúlan hajózókat, a tomató pedig élőhottal von fortózz, s az egész területen érződik a Moo kultusz jelenléte. GHOUL-okkal, BUGABOO-kkal van tele.

B4: Valamikor még sok ogér dúlta a földet, de Tumult, a somleges király kikargotte őket innen, azóta már csak MAGIC MANTIS-ok és OH NO BUG-ok zargottják az utazókat.

C1: Valahol egy magas hogy tetején van a Telihold temploma. Az itt élő farkasemberek senki nem bántanak, de ha valaki közalk, netalán elpusztítja a templomot, azzal klméletlenül leszámolnak. WERE-WOLF-ek, SPRITE-ek vadásznak arrelölé.

C2: A Tűz Szigete egy igen forró hely, s így ideális otthon az ordögök számára, azért egy portált építettek a szigetre, hogy állandóan álvzhessék a föld melógót. Pusztítást ol az, s így magzabadtott a területet jelenlétüktől. MAJOR DEVIL-ak vannak.

C3: A környékbeli vizek igen veszélyesek, majdnem olyan veszélyesek, mint maga a sziget. Itt található a PIRATE QUEEN-t is. GREAT HYDRA-kkal van tele a szárazföld, e tenger meg KUDO CRAB-ek, OCTOBEAST-ek, DRAGONWORM-októl hemzseg.

C4: Habár a sziget igen száraz, a kútjai miatt érdemes idelátogatni, mert igen erős varázslatokat tartalmaznak. Greywind kastélya is itt található.

D1: A hegyek alatti barlangokban von e bor-szik rejtőhelyek, ezeken kívül megoshe-tott, hogy a kalózek néhányszor itt kötö-ték ki, hogy klncsüket elrejtssék. ARCHER-ek és EVIL RANGER-ek akad-hatnak utunkba.

D2: A Tűz Szigetnek északkolati csúcaköl FIRE LIZARD-ok és FIRE STALKER-ek urelják, mint nam kíváncsatos elemeket ol kellene távolítani.

D3: A nagy elemháborúban démonok száll-ták meg e helyet, s itt egy nagyhatalmú templomre vigyáznak, emi ittléüket biz-tosítja. Ha a templom faláról letörölöd a szentségtelen szimbólumokat, örökre előződ őket innen, itt van még egy szin-tén hatalmas épület, ahová bátférve min-den elemmel szomboni ellenállásod megnövekszik. MAJOR DEMON.

D4: Az Illúziószigetek egyikén Blackwind varázsló urelkodott valamikor, s klncsüket most is megtalálhatók, de az e hír járja, hogy az év egy napjának kivételével min-dig csak Illúziók, de azon a napon való-diak. Valószínű, hogy Blackwind a kaló-zokkal is üzleteit valamikor DINO BEETLE-ek, PLASMOID-ok és COBRA FIEND-ek járták az Illúzió szigeteit.

E1: Mielőtt még a Dragontooth várat fel-emelték volna, sok klgyó tekergett az ordóben. A felfedező az emberi tulajdon-ságoknak szimbólikus bajnokaiknak szobrokat emeltek, s úgy beszélik, hogy aki áldoz ezeknek, nagy segítséget kap vízonzásul. ARCHER-ekkel, PALADIN-ekkel osseffog EVIL RANGER-ekkel telá-kozhatsz.

E2: E mocsaras szigetet arra a célra hoz-nálták, hogy a legyőzött népek számúzo-tasáiknak hátrálvó idejét ezen a helyen töltsék le. Valamikor a SHADOW ROGUE-ok szabadon fosztogatták a FOUNTAIN HEAD-be tartó utazók kocsi-ját, de alúzták őket ennek a szigetnek egy serkébe, Deathfogbe, de azóta már az egész szigetet urelmuk alá hajtották.

E3: A föld egy különleges átok hatásán nyógl. Régebben, mikor egy fiatal, ambi-ciózus pap meg akarta mérgetetni erejét Greywind-dal, az egy fává változtatta (Vagyla fávavált, ennél már csak az a-zó a jobb, hogy pavávavált — CoVboy), de mint ta is különleges erővel vonzotte a hatalmat, s megfortozte az egész vidéket. Minden papra rátamad-nak a környékbeli ták. TREE GOLEM-ek, CURSED FOOL-ek, SHADOW ROGUE-ek találhatók erre felé.

E4: Látogasd meg a sziget hat kútját, ame-lyek varázslatai a legerősebbek közt von-nak a földön, ám óvakodj az itt élő ber-bároktól. BARBARIAN, DEATH LOCUST, VULTURE ROC.

F1: Csak a belondok járnak az ilyen veszé-lyes helyekre, ahol a levina mindonna-pos esel. Am nemcsak a természet az egyatlen forrása a vaszélynek, hanem CURSED FOOL-ek és egyéb csintalan számótyak is vadásznak az arrajórokra.

F2: Egy ósl piramist rejt a mocsaras sziget. Sokan jöttek már ide, hogy felfedjék titka-il, de mindonki a SHADOW ROGUE-ek vagy a DEATH LOCUST-ek áldozatául ostop.

F3: Wildabar és Castla Blood Reign allon-ságot gyakran a Minotaur Marshban ta-láltak magukat. Ez a föld valójában gar-goyle-ekkel van tele, csak egy minotaur-rusz őrzí valahol a klncsét. TROLL-ek, GARGOYLE-ek állhalják al utadél.

F4; Igen farró a sziget, bár az itt élő néhány óázis ellenére sem egy monnyar-szág, mert az égen állandóan fekete árnyak kóráznak, várva arra, hogy valaki elég óvatlan legyen ahhoz, hogy megálljon klánsi valamilyen kicsinet, VULTURE ROC-ok, BARBARIAN-ok, DEATH LOCUST-ok.

Nyugl, nincs már sok hátra, csak a végső megoldás monete és a tippalmaz... Az egészben az a cél, hogy a CENTRAL CONTROL SECTOR-ból induló útvonalon eljussunk egy szökőkapuszulába, majd sikeresen szálljunk fel, s induljunk el a Földről, jobban mondva a víz alól. Ahhoz viszont, hogy a szökőkapuszulában lévő gépet elindíthassuk, szükségünk lesz 6 Indító kártyára (HOLOGRAM SEQUENCE INITIALIZATION CARD), meg egy kódra. A kódnak a felől GREYWIND mestertől, a másik felét meg BLACKWIND mestertől kapjuk, ha kiszabadítjuk őket. Greywind mester kiszabadításához nem kell más tenni, mint lamenni a börtönbe, a gongtól délre indulva megtartani minden homokárát, majd megkérni a gongot. Ekkor ugyan le kell győzni pár GREAT HYDRA-t, de csak egyszer. Ha alójt a 4. homokóra is, azt is forgassuk meg, de azzal még nem végeztünk, mert megint el kell kezdeni fargatni a homokórákat (a fene so tudja, milyen sorrendben), s utólagotni a gongot. Ha mindent jól csináltunk, Greywind megköszöni segítségünket, s elmondja, hogy 645.

Blackwind-nél is a börtönben kell karasni a megoldást, de az ciksebb, mert tols-tele van telepottal. A térképen nagyrészüket jólóttuk, pont annyit, amennyit elég ahhoz, hogy mind a 4 sorokba eljuthassunk a szobrokhoz. Adjuk meg minden szobornak, amit kér, s BLACKWIND már szabad is, de azt üzeni, hogy 231.

A 6 kártya a HALLS OF INSANITY, a DARK WARRIOR'S KEEP, a CATHEDRAL OF CARNAGE, TOMB OF TERROR, FORTRESS OF FEAR és a MAZE FROM HELL helyeken található. Viszont ahhoz, hogy bejuthassunk ezekhez, kell egy-egy kulcs is. Megszerzésüknek 2 módja van, az egyik, hogy kiszabadítunk minden HIRELING-et, majd egy pillanatra felbéröljük őket, s elveszük a kulcsot a cuccaik közül, ugyanis megtalálható így az összes. A másik, hogy ezektől is lemegeyünk dungeon-ökbe, CYCLOPS CAVERN, ARACHNID CAVERN, MAGIC CAVERN és a CURSED COLD CAVERN-be. A FORTRESS OF FEAR-ban csak trükkös módon lehet megszerezni a HOLOGRAM CARD-ot. Van 16 kapcsoló, mindegyike állít egy fejet a központi terebenn, azaz egy lej helyett villámot tesz ha a kl kart nyomjuk, s e villám helyett egy fejet, ha a be kart. A kl- és be-karak össze-vissza meg vannak keverve, ezért megszámoztuk őket, s most leírjuk, melyik aktivizálja melyiket, utánuk pedig az a betű van, amelyik betűnél fejet tesz villám helyett (lásd a térképet): 1->3 - B / 4->5 - A / 6->7 - D / 2->12 - C / 14->13 - E / 8->9 - F / 16->11 - H / 15->10 - G. Ha a 4 sarkot (A,C,F,H) lejjre állítjuk, de e többi nem, akkor elteleportálódunk a múmiakirály titkos kriptájába, s vele meg a nejevel megküzdve mlénk is lehet a HOLOGRAM CARD.

A MAZE FROM HELL-ben nem adunk koordinátát a HOLOGRAM CARD-ra vonatkozóan, ez felülről a második klincs a jobb oldalon. Ahhoz, hogy a szökőkapuszulába vezető úton túljussunk, szükségünk lesz egy BLUE PASSCARD-ra, meg egy ULTIMATE ADVENTURER címre. Az utóbbit a MAZE FROM HELL közepén lévő, klincsként jelölt kút adja meg, ha lszunk belőle. A másikhoz kl kell választanunk egy jallom-királyt, hogy melyiket is támogatjuk. Mi Tumukot, a semleges választottuk, de ódesimldeg. El kell vlnni neki 11 KING'S ULTIMATE POWER ORB-ot, amik elszórva vannak a dungeon-ökben. Egy-kettőt jalól-

tunk, van emi csak klincsek szerepel a térképen, egy U betűvel. A CATHEDRAL OF CARNAGE-ban lévő 2 darabót nem érdemes szenvedni, mon túl sokat kell érte tenni, míg a MAZE FROM HELL-ben vagy a piramisokban halmokban hovernak az ULTIMATE POWER CRB-ok. 3t darab van belőlük, s he egy királynak méi vltünk egyet, akkor neki kell a többi tő-et is szállítani, hogy megkephessuk a CHAMPION címet és a BLUE PASSCARD-ot. Mielőtt le szállítanánk neki mind a 11-t, érdemes a tábbi várat klrebelni, mert utána már nem lesz rá lehetőség, mivel a választott király legyőzi e többi.

Ahhoz, hogy bejuthassunk egy vérba, kell a CRUSADER cím, ami az ANCIENT TEMPLE OF MOO-ban van, jobbra. A feladatot tohát nem nagyon egyszerű, de lényegében ez. Persze igazából nem is olyan könnyű bejutni a MAZE FROM HELL-be, kijutni meg sokkal nehezebb, kb. 80. szintig na is próbálkazzunk. A 80. szintig eljutni nem egy porcos feladat, de oldjunk meg egy-két feladatot, ltsunk kl dungeon-öket, arénázzunk sokat (na a szabéba), és a klálynak egyenként szállítsuk az ULTIMATE POWER ORB-okat, mert teljesen mindogy, hogy 10-et vlsszünk neki vagy egyet, mindig csak 1 millió EXP pontot kapunk. Sőt, mivel ULTIMATE POWER ORB van bőségesen, szállítsunk a tábbi királynak is, mert tőlük is kapunk tapasztalat pontot. Vigyázzunk, maradjon elég a saját királynak is! Látogassuk meg még a CENTRAL CONTROL SECTOR-ban lévő tapasztalatpont-italokat is (2-5 millió EXP pontot adnak), meg szabadítsuk meg a helyszíneket a szörnyektől.

Nemcsak tapasztalatpont, hanem tulajdonság-növelés is ajánlott. A legjobb módja ennek az Archnald Cavern, ahol ha LORD MIGHT-nak megmondjuk a többi LORD rejtvenyének megoldását (20301), akkor kapunk 1 millió EXP pontot, ráadásul a barlangban lévő tulajdonság-fejlesztő kristályak újratöltésére is lehetőségünk lesz, 5000 gemért használhatjuk őket meg egy-szer (amíg el nem fogy az összes gemünk). Másik hely a DARK WARRIOR'S KEEP, illetve a SLITHERCULT STRONGHOLD lehet, ahol Quatloo Coin-akért cserébe MIGHT-ot vagy ENDURANCE-t növel.

Amlnt látható igen sok pénz kell a küldetés-ek teljesítéséhez, azért elmondunk egy-két pénzszerezési lehetőséget.

- Greywind szigeten a klincsek az 51. napon lesznek valódiak (a plncében is a jelzettek), Blackwinden meg a 61.-en. De megeshet, hogy farditva...
- Sok klincs van még a hegyekben is, azért mindenképp érdemes 2 embernek megtanítani a MOUNTAINEER skillt. Az alejón szerezhetünk pénzt a SACRED SILVER SKULL-ok szállításával is, FOUNTAIN HEAD-be.
- Sok pénz van még a DRAGON'S CAVERN-ben is.
- Cool tárgyvereket lehet ENCHANT ITEM-mel is szerezni, de 80. szint alatt nem érdemes próbálkozni.
- A logolején, míg nem szabadítottuk kl Morphose-t, a 2. szintől egész jó alkalom az oldalsó szökőkút meglátogatásá, amelybe pénzt dobva 3 BUBBLE MAN fog rántámedni.

- Ha velaki sok kincset akar összeszedni, jobb, ha minden lyuket meglátogat, pl. a Cyclaps Cavern-ben is rengeteg pénz van.
- A bankba ajánlatos minden felesleget betenni, mert jól kamatozik.

Vannak mellék-QUEST-ek is, ezek közül egy-kettő:

- SHELL OF SHETERNITY: FOUNTAIN HEAD-ban Alpha Testvér elmondja, hogy nagy gazdagsághoz és segítséghoz jut-hatunk, ha megszerezzük a SHELL OF SHETERNITY-t, de sajnos ő nem tud en-nél többet, ezért elküld minket Béta Test-vérhez, aki mond valami újat, majd Gamma Testvérhez kerget minket, aki Delta-hoz, stb. stb... De sajnos Delta Test-vérnél programbug, mert nem tűnik el, s nem is ad Quatloo Coin, Zheta meg nem mand semmit. De azért nem kell elkesse-redni, ha valaki a 99. napon odamegy, s attalszik, akkor meglöli a SHELL OF SHETERNITY-t.
- KALOZKIRALYNŐ: A megadott koordiná-tán él. Ha vlsszunk neki PRECIOUS PEARL OF YOUTH and BEAUTY-t, akkor 25000 aranyat ad, meg 100000 tap. pontot, he nem vlsszunk, elveszi minden ara-nyunkat. Nem tudjuk mennyit kell neki edni, de igen sokat.
- PRINCESS TRUEBERRY: Vinni kell neki valami szerelmi tárgyat, s akkor árulni fog. Lenno egy tippunk, de SEX SHOP sajnos akkor meg nem vett. Podig biztosakat borregtetné...
- ICARUS, a magányos egyszarvú; Ahhoz, hogy leltámasszók, oda kéne neki adni az ALICORN-ot, ami PRINCESS TRUE-BERRY tulajdonában van, de csak akkor adná oda, ha elhozzuk neki a kívánt tár-gyat. Cikli.
- ANCIENT ARTIFACT OF.... Minden vár-ban van egy fickó, aki gyűjti a királynak megfelelő tárgyakat. Ezek elszórva van-nak egy-két dungeon-ben (pl CURSED COLD CAVERN). Nem kapunk érte olyan sokat, de ez pont elég.

Végül e távképmagyarázat: . (pont) - Kincs; I - Csapda; T - Teleport; K - Kijárat; / - Kap-csoló.

Nincs más hátra, mint sok sikert kívánni ehhez a gigantikus programhoz, valamint kb 3x-annyl türelmet. Sokkal többet aze-rettünk volna inni róla, de megeshet, hogy így is túltéptük az egészséges ha-tárt. Most mit csináljunk, ha tömörebben egyszerűen képtelenség összehozni. Jó kalandozást!





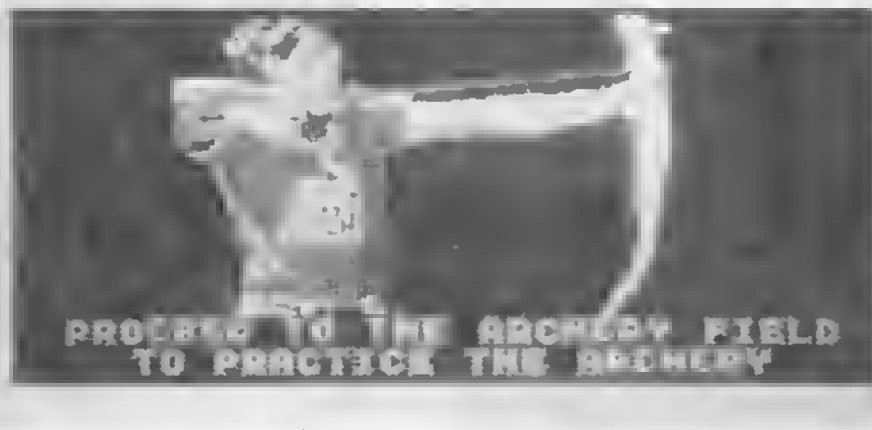
SUMMER EDITION

Nem is olyan borzasztóan régen, ám még a logotípus előtt volt egy bizonyos olimpia, amit egy gyönyörű véres még szebb stadionjában nézhettünk mindannyian végig. Egy olyan távoli országban rendezték meg ezt a rangos sporteseményt, amiről igazán csak annyit tudtunk, hogy egy két részre szakadt szép vidék. A főváros, ahonnan oly sokan törtek vissza beldogan, mindenféle érmekkel megrakva és ahol sokaknak négy év munkája veszett el az igen kemény mezőnyben — Szóul, vagy csak úgy magyarul Seoul. Természetesen, mint minden olimpiáról, erről is sokféleképpen emlékeztek meg. Plakátok, könyvek, évkönyvek, dokumentumfilmek sokaságán kívül a számítógépes tábor is lerakta — nem is akármilyen — névjegyét a többi mellé. Ugyan a sportprogramok rajongóit nagyon ritkán kápráztatják el a programozók, de azért szoromsó volt már ilyenre is példa. Persze, ha azzal kezdtük volna, hogy **US.GOLD**, mindenkinek valami dicsőítő jelző jutott volna eszébe, bármilyen programról is legyen szó. Ezt csak telézi, hogy a **US.GOLD** a sportjátékairól híres EPYX stúdióval együtt alkotta meg a Summer Edition-t. (Eredetileg Berlinben akarták magrendezni az Olimpiát. Ott latedzett akkor Edl barátom, aki közismerten egy szép figura. Mondták is neki, hogy Edl achón, s mivel éppen nyár volt, így született meg a Számmór Edl Schön — CoVboy). Mærhetetlen szerénységról tettek tanúbizonyságot az alkotók, amikor a játék alcímének a **THE GAME**-et adták. Bár, „kis” nagyképűséget vélünk felfedezni az alcím mögött, mégis el kell fogadnunk, ugyanis a játék minden dicsőítő jelzőt megérdemelt. A zane bár nem slágergyenús, mégsem bántja az ember fülét tiz-tizenöt perc után sem. Már kezdéskor észre kell vennünk, hogy a köztők mekkora hangsúlyt fektetett a jó hangulat előrösőre, ugyanis kis

kockákön a szóulí élet egy-két pillanatának bemutatásával kezdik műsorukot. Ezak után egy nagyszerű effekttel közelítenek rá a stadionra, aminek végén még egy utolsó reklámot tár elénk az **EPYX** csapat. Kis karmaránk ozután elfoglalja végleges helyét egy-két kilométerrel a sportcentrum fölött és végre szabad kezét kapunk a játékhoz. Kiváleszthetjük, hogy melyik sportágban szeretnénk Practice üzemmódban garázdálkodni, vagy a jól ismert ősi keleti jelra mutatva nekivágni magának a vetőlkodásnek. Tegyük ezt, kedvcsinálól azoknak, akiknek még nem volt szarencsójuk a Summer Edition-hoz. Mær is egy visszatérő motívum, a hatalmas, egész képernyőt betöltő eredményjelző lálle táru elénk, amiről megtudhatjuk a logszükségesebb információkat. Jelen esetben mindent állíthatunk, amit őt akarunk. A *See Opening Sequence* nem igazán lá

nyeges, a *World Records*-nál viszont felkászulhatunk, a leküzdésre váró csúcsokra. Természetesen, amannyiben hazai színakben állítjuk ezt fel, a gép a magyar himnusz is mellékelí a tabellához. Megnézhatjuk az összes sportág logjobb eredményeit, majd a köztők háttérbe szorult listáját. Ha valaki egy sok kázt megjáró varzót tud csak beszerezni, annak nem kis meglapötésekben lesz része. Valószínűleg első nekifutásra inkább a *Return the Village Map*-et választja, ahonnan nekiindulhat a nehéz gyakorlásnak. Mint minden sikerhez, ez itt is elandodhatetlen. Hiébe is örezzük magunkat akadályokat nem ismerő gátfutó-, vagy kalapácsvető bajnoknak, azért ne szögylőljünk bemolegíteni, különösen az extra joystick mozgatasok miatt. Persze a dörzsöttebbek, akik ráedásul nem bíznak magukban, minden bizsonnyal a *Change Configuration* menüben resztelni fogják a *High Score* listát, de ezt nem nevezünk igazón tisztességesnek. Egyébként több személy játéke esetén itt nyílik lehetőség a dupla joystick engedélyezésére is. Ennyit bevezetőnek. Monjünk vissza az időben és változtassuk meg a történelmet. Szorozzunk Magyarországnak több tucat érmet, sópörjünk lo mindenkit a tóbelle előről, egyszóval kövelközzen a játékl! Válesszuk ki, milyen sorrendben szeretnénk venni a megpróbáltatásokat, mi fekszik nekünk a legjobban. Ezután az eredményjelzőn minden esetben megjelenő hatalmas képet nézögetve várhetjük a fejleményeket.

Első utunk a stadion rúdugró részéhez vezet, ahol a joy fel-le mozgatasával állíthatjuk be a nekünk megfelelő magasságot, ami 16'05"-ról indul. Ez még valószínűleg senkinek nem okoz gondot, ugyanis maga a rúd is kb. ilyen magas, erről csak laosva — elrugoszkodás és különösebb technika nélkül — is nyort úgyünk van. Szemből láthatjuk megunkat, amint rudunkot lóbálva kocogunk a lóc felé. A futóshoz próbáljuk a betkorényt jobbra-balra, a lépések ütömére mozgatni, mivel csak így tudjuk elérni a kívánt sebességet. Miután vált a kép és oldalról csodálhatjuk meg „higany mozgásunkat”, már ne rángassuk a joyt. Amikor úgy gondoljuk, hogy a távolság megfelelő, nyomjuk meg a gombot és húzzuk letelé a kart. Ha korán tesszük ezt, úgy túrjuk fel a salakot, mint kezdő billiárdosok a zöld posztót, ellenkező esetben — ha elkésünk — könnyed kocogással gázolunk őt a lóc alett, megbiztosan, büszkén megunk előtt tartva a rudat, mintha a világ legtermészetesebb dolga volna, hogy az olimpia idején egy hosszú fémdarabbal, több ezer néző előtt végezzük bemolegító körünket. Amennyiben véletlenül a kelő időben tenonk ezt, ne a csodálkozással folytassuk, hanem a joy felfelé való mozgatasával segítsük át megunkat a grevitáció első próbálkozásón. Ne álljunk meg félúton, mivel az az egy rúdból kettő ellaktussal járna





együtt. (Ebben az esetben nem igaz a Sok kicsi sokra megy szólás...) A folsó holtpon-
ton ismét tüzelünk, majd a rudat ellökve
magunktól fentről jobbra haladva tokerjük
úgy a kart, hogy aközben a lécs leverése
nélkül állítsuk döntetlenre a MI és a gravitá-
ció párvíradatát. Ha a lécel nem, de a szí-
vacspárnán és az ismétlő kijelzőn egy hát-
raszakót ugró, ujjongó alakot látunk —
megnyugodhatunk. Jóhet a következő pró-
bálkozás, egészen addig, amíg egymás
után, háromszor alkerül elhibáznunk az
ugrást. Ekkor — mint minden számban —
sikeres csúcsdöntésnél máris felcsanduló
himnuszunktól kisérve, — gyengébb ered-
mény esetén szép csöndben — ballagha-
tunk a következő erőpróbaéhoz.

Legyen ez egy kicsit technikai sport — a
kerékpárvarsony. Egyetlen ellenféllel kell
összemérni tudásunkat, aki ráadásul nem
is tartozik a legjobbak közé. Azért ez még
nem győztem! Esőtleg fél! Ugyanis ha
nincs gömbesuklás kazánk, ami minden
fáradtság dacára tudja — ha lehet a lábák
mozgásával szinkronban — tokereni körbe-
körbe botkormányunkat, ne is pró-
bálkozzunk. Ez ugyanis alapfeltétel. Aki tol
tud vidulni attól a kis ledélon tojalaktól,
amelyik vigyorgva, vagy száját letalale görbi-
vo adja tudunkra halvazásunkot a másik-
hoz képest, az használja ki ezt,
könnyebbétevo saját maga számára e
neház erőpróbát. Az utolsó kórt — ami
próbára teszi egyre fogyó türelmünket és
khatásunkat — természetesen a
valóságához hűen csöngetés jelzi. Az
ügyesebbek, ha kihasználják a döntött
kanyarok adta lehetőségeket, azok elején a
külső szélre, a végén pedig a belső ívre
húznak, onargiát spórolhatnak meg.

Nagyszorú, hogy olyan perspektívából él-
vezhetjük a versenyt, mintha egy mini heli-
kopter szállna mögöttünk. Két sméty oso-
tán nem egymás után, hanem egymással
koli megkuzdenünk a függőlegesen két
részie osztott képernyőn, ami sokkal na-
gyobb élvezetekre ad lehetőséget mint az
egyedül, vagy a gép olioni versongós.

A nagy csukló- és joystickgyilkos tekérés
után, vonuljunk át a sportcsarnokba, ahol
bemutathatjuk utolérhetően technikánkat,
az addig egy programban som látott fele-
más korlátan. Gombnyomásra eddig nem
tapasztalt metamorfózison megyünk ke-
resztül és mire kiötünk az öközőből a szet
olé, meg kell állapítanunk, hogy ugyan fér-
finak som voltunk éppen utolsók de így,
nóként sokkal jobban mutatunk. Ennek a
csodás átalakulásnak porszo van egy telje-
son logikus magyarázata is: a Jalemás kot-
lát női szám és mivel mi egyedül képvisel-
jük szinelinket, kénytelenek vagyunk az
ilyen szabály-mogkerülesekre is. Mielőtt ki

dorölne a turpisság fussunk neki és átró-
pölve a kisebbik korlátelomen, ragadjuk
meg a magasabbat és lássunk neki az ör-
dögi csavaroknak. Mutathatunk mindent,
amit eddig csak TV-n láthattunk, sőt, még
olyan formációkat is, amilyeneket addig ol
sem tudtunk kápzelnl. Ezek a nagyszorú
mozdulatok úgy tótnak elő a polból, hogy
a batkorány eszeveszett sebességű, de jól
áigondolt mozgatasával próbáljuk irányí-
tani. Igyekezzünk folyamatosssá tenni ezt,
mert a zsúri végül nem csak a gyakorlat
erősségét, hanem egyenlőességét, hosszát
és egységét ugyanolyan szigotúan pon-
tozza mint mondjuk a szabályos figurák
meglétét. Gyakorlatunk összpontszámát to-
hát nagyon befolyásolja, ha például a kart
a felső holtponton tartva arra sarkalljuk női
mívoltunkat, hogy a testében lévő összes
vört fejébe folyassa, vagy csak egyszerűen
nokiesünk a joynak, és nem törődve az ak-
tuális mozgáselemekkel amiket olvileg meg
lehet csinálni, a lendületbal forgó torná-
szunkat félúton megállítjuk, majd a gravitá-
ciónak fityet honyva ellenközö irányba in-
dítjuk ismét útnak. Sajnos mint már omítet-
tük, ez n csodaszámba monó olem nem
pontszámunk növekedését, hanem inkább
csökkenését vonja maga után. Igyekezzünk
a gembet csak akkor megnyomni, ha ko-
molyan gondoljuk loughrásunkat a kortárol,
mert egy elhamarkodott mozdulat csak
szép ívu fonékre osóst eredményezhet,
amivel nagyszorú alanyai lehetünk a más-
nap reggeli EPYX SPORT című újságnak. A

szemfűs tiponerek ugyanis lényképző-
gépeikkel minden esetben megörökítik
gyakorlatunk végét, amin ha éppen a korlát
alatt üdögélünk szőrvotett lábakkal, lógó
orral, az nom igazán vot jó fonyt sem ránk,
som csapatunkra. Miatán itt is leartattuk az
összes babart, igyokezzünk ki a teremből
— de ha lehet, a főrfi öközőn keresztül,
lárny az lészat, azaz a stadion és az erdő
közti mező.

Szerencse, hogy a zöld szín nyugtatja az
ldegeket, mert az addigi megpróbáltatások
után erre van szükségünk. Miatán tegezün-
ket hátunkra erősitetük, kézbe vottuk ljun-
kat, a telkas nézősereg morajlása közepette
patlanjunk lóra és mutassuk meg minden-
kinnek, hogy Robin Hood a sherwoodi hős
még most is a nottinghami bírő esküdt ol-
lenségé és... Pardon! A tegez és az ij stlm-
met. A többi nem lde tartozik... Esetleg to-
hetségünk foka omtékazteti a közönseget
Robinra, de ez érthető. Hatszor húzhatjuk
fel fegyverünket, a hatszor lyukaszhalljuk ki
a céltábla közepét. Tizes találat esetén egy
baldog kis nyúl — az állatok szakszervezeti
bizalmija — ugrándeozik át előttünk, bizto-
sítva minket arról, hogy ók is sokkal jobban
örútnek az ilyen találatoknak, mint egy-egy
elhévedt lövésnek. Az összes nyllvessző ki-
lövésa után egy összevont pontozás követ-
kezik, ami végeztével már állhatunk is to-
vább.

Térjünk vissza a stadionba és hagyjuk igen
egilis operatőrünket a futópályán körbe-
körbe nyargalászni. Addig legalább pihen-
hetünk és megnézhetjük a terület nagysá-
gát. A tűzgomb megnyomására végre ó is
megplhen a startvonal mellett, ismét tűz, és
felvesszük a starthelyzetet. Ne ongedjük el
a gombot a pisztoly dörrénéséig, mert a ki-
ugrásalnkkal nem aratunk osztatlan elisme-
rest. Ha viszont ellóttek a fulánk mellett,
azonnal induljunk neki, különben beho-
zhatatlan előnyt szerezhetnek társaink. A gá-
takat próbáljuk kecsesen, simán vonni mert
ogyetlen polára esés is heveny bokalicamot
eredményoz, amivel természetesen talpra
som tudunk már állni ebben a versenyben.
Három ellenfelünk van, akik azon kívül
hogy gyorsak, még orejúket is nagyon jól
osztják ba, úgyhogy ne nyúljunk el öntel-
ten, ha az ötsö métereken mi vesszük ót a
vezetést. A célhoz érve — szoros versen-
gés esetén — nagyszorú mellbedobást tu-
dunk ugyan bemutatni, de erre épitenl ki-
csit kockázatos lenne. Tehát az ajánlott tak-
tika: fussunk, lássunk, győzzünk (Fotósunk
Getto személyében ezúttal is a helyszí-
nen járt — CoVboy)!

Mielőtt csak lábaink kapnának izomlázat a
nagy megelőltetéstől, kocogjunk át a torna-
terembe, hogy egy virtuóz gyűrűgyakorlat-
tal kápráztathassuk el az összegyűlteket.





— akkor nyomjuk meg a tűzgombot, amikor a kalapács épp a körből kifelé nő. Ne lapodjunk meg, hogy még a következő körig megunknál tartjuk eszünkünket, mindig így szoktuk. Ha előbb, vagy éppen később tűzolunk a kellesténél, nem krs meglepetésekben lehet rászünk. (Mindenesetre, ha túl jól vagyunk és nem tudunk hibázni, akkor adjuk át veloklnak a joyt, hogy megnézhessük azt az egy-két humoros jelenetet, amit a rossz időben elengedett kalapács okoz.) A három kísérlet valamelyikében azért próbáljunk meg jó eredménnyel szerepelni, ugyonia csak egy — a legjobb — eredmény számít. Ha túldobjuk az addigi legjobbát, felekerülhetünk a világcsúcsokat tartók közé.

Mivel megpróbáltatásaink rendkívül látasszók voltak, próbáljunk felüdülést találni utolsó versenyszámunkban, a műugrásban. Itt most nem egy hatalmas tiambulinról, hanem csak egy kis ugródeszkaról elrugaszkodva kell bemutatni figuráinkat az öttágú pontozóbizottságnak. A tűzgombot nyomva tartva, majd a kort előre-hátra mozgatható tudjuk a deszka rugalmasságát beállítani. Ha ozzel megvöltünk, indulunk útnak a víz felé, majd úgy félúton járva biztonságos ugrásra versenyzőnket. Ha jól időztettünk, a visszaesés még a deszkán történik meg, így a lendület segítségével sokkal szöbb gyakorlatra lehet kilátásunk. A legfontosabb a belejzódás, igyekezzünk teljesen merőlegesen vízbe érkezni, ugyanis egy gyöngy ugrás szép vízbe érkezéssel sokkal többet ér, mint egy szép ugrás hosszal ötvözve. Huzamosabb vízben tartózkodásnál a meglepetés erejével hal, hogy egy jollogzatos fakato háromazég jelenik meg a medencében, fel-alá úszkálva. Szerencsére az csak figyelmeztetés a „túlnedvesedés” értalmasságára, nem válhatunk cápaeledellé több órák úszkálás esetén sem.

Pontszámalk kiosztásával véget is vethetünk olimpiai szereplésünknek, nagy megelégedéssel nyugtázva, hogy az egyik legkiemelkedőbb egyéniséget voltunk a Szóti versenyzőnek. Ami az **Epyx** céget illeti, nemigen találkoztunk még — talán a **Summer Games**-t kivéve — ilyen jól sikerült sportprogrammal, ami ennyiféle verseny-számban, ilyen változatos grafikával lenne képes a nagyszerű hangulat fenntartására. (Schön volt Ed! CoVboy)!

Vagyuk szemügyre a bemutatható elemeket, majd lazítsuk el csuklónkat. Sétáljunk a szor alá, majd miután edzőnk felségített, kezdjük húzni-vonni a kart, mindenféle variációban. Ennek eredménye az lesz, hogy olyan ördögi pörgésbe-forgásba kezdünk, amelyet még szem nem látott — de azért az első egy-két alkalommal senki ne csodálkozzon, ha mégsem. Ugyanis igen könnyű a gyűrűt elhegylni, akár éppen egy elem felőlét is; olág egy kicsit lazítani, máris az úszásban oly sokat megcsodált startfejes karúl bemutatásra, ami tulajdonképpen gyönyörű, csak épp nem teljesen idő való. Próbáljunk meg az erőgyakorlatokkal a megszólaló sípszóig kitartani, így ugyanis többre értékeli gyakorlatunkat. A felolmás korláthoz hasonlóan itt is lehetőségünk nyílik a fizika törvényeire littyet hányva egy-két olyan elemet bemutatni, ami csak a mesében — esetleg a **Summer Edition**-ben — létezik. Ettől függetlenül a pontozóbírók a realitás talaján élnek, így még virtuozitásunknak sem tudják beozeket a kifacsart mozgulatokat — úgyhogy kár azzal kísérletezni. Leeséseink a pontkiesésen kívül még prosztizvesztésséggel is járnak, ugyanis ismét megjelennek reporter ismerőseink az

Epyx Sport-tól és ugyan úgy lencsevégre kapják talajba állásunkat, ahogy azt a felolmás korlátnál tették. Gyöngy kezdskor — ha nem kezdjük el időben a rángatást — láthatjuk, amint visszaesve a földre, arcunkot kezünkbe tematve vedlünk ál egy 5 éves kislány szintjére és hangos zokogással vesszük tudomásul kiesésünket. Ne is esodálkozzunk, ha ez a ritkaságszámba menő megmozdulásunk szintén közteretkára kerül. Próbálkozzunk a gyakorlat közben mindenféle irányral, — pl. balra+fel-le, jobbra+fel-le, föl+jobbra-balra, stb. — mert a gyakorlatunk egyediségét is figyelemmel kísérik a bírók. Leugrásunkat úgy időztítsük, hogy az hasonlítson az általános ismertekre, ezzel sok kellemtelenségtől szabadíthatjuk meg magunkot. Dicsőséges kivonulásunk után irány a kalapácsvetés. Miután beállunk kis ráccsal körülvett dobókörünkbe, igyekezzünk jól megnézni, hogy merre áll a nyílás, ugyanis ebből még bonyodalnak adódhatnak. Tűzoltásra — a joy mozgásával — szép komótos fej feletti forgatásba kezdünk, majd ismételt gombnyomásra tengelyünk körül lesszük ugyan-ezt. Aroszljunk a dobókör széle felé, majd az utolsó előtti körnél — melőlét kilónénk



COMMANCHE

Korunk egyik legszöbb helikopterszimulátora dúbörgött be az adathordozókon az elmúlt év végén. A **CoV 31 NEWS** rovatában már tettünk említést erről a szöper játékról, de a nagy érdeklődésre való tekintettel most kicsit bővebben is kívosózzuk.

A játék elajén pilótát választathatunk, vagy a **'DEL'** billentyűvel újat indíthatunk. A névtől balra találhatjuk a sikores küldetéseink számát, jobbról pedig — ha van — a kapott kilüntetéseinket láthatjuk. Az **'ENTER'**-rel választzhojuk ki az aktuális pilótánkat.

Ha ezt megtettük, a következőket láthatjuk:

- **BEGIN MISSION** — a küldetések megkezdése;

- **YOUR STATS** — érdemröndünket, pontszámunkot, sikores küldetéseinket és a felött allenséges objektumok számát mutatja;

- **CHOOSE ANOTHER PILOT** — másik pilóta választása, illetve új indítása;

- **RAH-66 OVERVIEW** — a helikopterünk oldalnézetből láthatjuk, valamint a műszaki adatait olvashatjuk;

• **OEMO** — no comment;

BEGIN MISSION:

- **COMANCHE TRAINING:** itt gyakorolhatunk;
- **OPERATION MAXIMUM OVERKILL:** itt éles ütközeteket kell lebonyolítani;

TRAINING;

10 darab gyakorló küldetés jelenik meg. Ezek közül a zöldeket választhatjuk, a kókeket már teljesítettük (de ezeket is lehet választani) a narancssárga pedig a még nem vélezthető küldetéseknél a színe. A 10 darab gyakorló küldetés e következő:

- **OIL TANK HOLIOAY:** Ez a legkönnyebb küldetés, semmi más feladatunk nincs, csak 12 db olajtartályt kell megsemmisíteni. (Annak érdekében, hogy több pontot kapjunk, ajánljuk a következőt: az olajtartályokat lehetőleg úgy semmisítsük meg, hogy alacsonyán szállva gép-ágyunkat használva szétlőjük. Ezt természetesen az utunkba akadók tankokat semmisítsük meg.)
- **DUI ENFORCEMENT:** Itt először keressük meg a kiszáradt folyóvölgyet, majd repülünk végig a vonalán. Természetesen az utunkba akadók tankokat semmisítsük meg.
- **FLYING WEREWOLVES:** A feladat az, hogy az ellenséges helikoptereket meg kell semmisíteni.
- **WING LEADER:** Feladatunk a segédhelikopterünk (wingman-ünk) segítségével a tankok és helikopterek megsemmisítése.
- **DEADMAN'S GROTTO:** Cél az olajtartályok, és azok védelmezőinek megsemmisítése.
- **MAYAN MALAY:** Célunk az olajtartályok és a védelmező tankok megsemmisítése.
- **NIGHT STRIKE:** Feladatunk a földön „plánó” helikopterek megsemmisítése. Gyorsan csatlakozunk, mert a plánó helikopterek hamar észbekapnak és üldözésbe vesznek. A hegytetőn lévőket gép-ágyúval vagy STINGER-rel semmisítsük meg, a völgybellekre szőnyegbombázást alkalmazzunk. (Először két domb ahhoz, hogy mind a 10 db helikopter megsemmisüljön.)
- **AFGHAN UNREST:** Feladat az olajtartályok, a helikopterek és a tankok, egyszerűen minden objektum megsemmisítése.
- **WEREWOLF JABOREE:** Az összes földi objektumot (tankokat) meg kell semmisíteni.
- **THE KILAVEA ENCOUNTER:** A feladat az, hogy az összes légi, illetve földi létesítményt leromboljuk. Ha ügyesek vagyunk, itt kaphatjuk meg az első medálunkat.



Ezek voltak a **TRAINING** küldetések. Most következzenek az éles küldetések:

- **WEREWOLVES ON PATROL:** Célunk a segédhelikopterünkkel megsemmisíteni az összes földi, illetve légi létesítményt.
- **THE LAST SACRIFICE:** A feladat az olajtartályok és a tankok elpusztítása.
- **TACTICAL RUN:** Az olajtartályokat kell ki-
lőnünk egy völgyzorosban.
- **RIVERS RUN DEEP:** Feladatunk a heli-
kopterek és a tankok megsemmisítése.

- **NIGHT OF DEATH:** Éjszaka kell — a legtöbbször a völgyben találhatók — tank-
elektrokat megsemmisíteni.
- **THIRSTY WEREWOLVES:** 4 db olajtartályt kell ki-
lőnünk a mellettük lévő heli-
kopterekkel együtt. Itt ajánlatos a sző-
nyegbomba alkalmazása.
- **SPIRITUAL RECLAMATION:** Ez nagyon
nehéz küldetés, az összes földi és légi
erőt meg kell semmisíteni.
- **VOLCANIC NIGHTMARE:** Mindent meg
kell semmisíteni. Célszerű először a
helikoptereket, utána a sima tankokat,
végül a légvédelmi ágyúkkal felszerelt
tankokat megsemmisíteni.
- **VALLEY OF INSTANT DEATH:** A völgy-
ban lévő olajtartályokat kell megsemmisí-
teni. Célszerű először a völgy körül tisz-
tozni, azután villámgyorsan a völgyet a
szőnyegbombával a földdel egyenlővé
tenni.
- **WOLFPACK:** Nagyon nehéz küldetés (ez
az utolsó). Feladatunk az összes légi és
földi allenség megsemmisítése. Itt azt je-
vesoljuk, hogy rögtön az elején emelked-
jünk, és tegyünk egy kb. 180 fokban for-
dulatot, itt láthatjuk az összes helikoptert
egy csomóban. (Ezen a helyen a STIN-
GER-szel nagy lőtást lehet végezni.)
Siessünk, mert 3-4 másodperc múlva —
emléket még nem semmisítettünk meg —
lelészállnak, és tüzet nyitnak ránk.



A KEZELŐBILLENTYŰK

- '1' — nézet a pilótafülkéből előre;
- '2' — nézet balra;
- '3' — nézet jobbra;
- '4' — nézet hátra;
- '5' — nézet előre, műszerek nélkül;
- '6' — nézet kívülről, a gép hátuljára;
- '7' — nézet a gép alá;
- '+' — amelkedés;
- '+' — süllyedés;

MONITOR

- 'F1', 'F7' — felülnézet;
- zöld pont — segít a helikopterünk;
- narancssárga pontok — ellenséges tankok;
- piros pontok — ellenséges helikopterek;
- fehér pontok — az olajtartályok;
- 'F2', 'F8' — radar;
- 'F3', 'F9' — a befogott cég képe;
- 'F4', 'F10' — eredményeink
- MISSION OALS** — a megsemmisítendő
objektumok száma;
- REMAINING** — a hátralévő objektumok
száma;
- 'F5', 'F11' — sérüléseink;
- T ROTOR** — a hátsó propeller. Ha ide talál-
tunk, kapunk, valószínű, hogy úgy
fogunk keringeni a levegőben, mint a
golyó.....;
- MONTHS** — a fegyvertartó szárnyak. Ha
megsérül, vagy nem történik semmi,
vagy néhány fegyverünk használhatat-
lanná válik;
- ENOINE** — hajtómű. Ha megsérül, lelassu-
lunk;
- TAS** — befogórendszer. Ha megsérül, ak-
kor meglehetősen használhatatlanná vá-
lik.
- 'F6', 'F12' — INFO;
- '[]' — a fegyverek közötti váltás;
- 'ENTER' — a célpont betáplálása;
- 'SPACE' — a választott fegyver kioldása;
- 'ESC' — a menü;

FEGYVEREK

'Z' — CANNON

Öépgyű. A befogott célra vezeti magát,
nem túl erős, elsősorban közelharcban
vehetjük hasznát.

'X' — ROCKETS

Rakéták. Nem követő fegyvertípus, ezért
ennek is elsősorban a közelharcban vo-
hetjük hasznát. (100-nál közelebb a log-
hatásosabb).

'M' — Két rakéta egyszerre lövő kioldása
a fét szárnyból.

'V' — STINGERS

Hőkövetős, tehát miután kilőttük az ellen-
félre, nyugodtan választhatunk másik
megsemmisítendő objektumot. Elsősor-
ban helikopterek ellen használjuk. (A
tankokra 3 db kell.) Lehetőleg 300 alatt
indítsuk.

'C' — HELLFIRE

Radarirányítású rakéta. Ez azt jelenti,
hogy míg a kilőtt rakéta be nem csapó-
dik, addig belógva kell tartani. Az példá-
ul gond, ha a befogott cél hirtelen elhúnik
a hegyek mögött, ekkor ugyanis — ha
már kioldottuk a fegyvert — valószínűleg
a hegynek fog csepegni. (Ha csak a be-
csepeedés alatt egy másik ellenfelet nem
tudunk befogni, mert ekkor a rakéta au-
tomatikusan a belógott célra irányul.) Ezt
a fegyvernemet elsősorban tankok ellen
használjuk, egyébként bármihez jó, és 1
db. kell belőle. (Bármilyen legyen az.)

'B' — ARTILLERY

Szőnyegbomba. Akkor vesszük igazán
hasznát, ha a belógott objektum közelé-
ben több megsemmisítendő allenség is
csepegtet, mert ekkor egy erősebbre
akár 5-6 létesítményt is el tud pusztítani.

'N' — WINOMAN

Segédhelikopterünk. Ezzel úgy kell bán-
ni, hogy a célt belógva tartjuk, ekkor
odakörmeg és a 'SPACE' megnyomá-
sok az objektumra HELLFIRE-t eresz.

Néhány jótanács

- Ha támadó helikopter közelodik,
vagyunk le a magasságból, forduljunk al-
linduljunk, így elkerülhetjük az ütközést.
- Ha olyan támadatot kapunk, amődi a heli-
kopterünk lezuhan, azonnal nyomjuk
meg az 'ALT+Q'-t, így kilépünk a pro-
gramból. Ez azért jó, mert legalább nem
kell az előző küldetést teljesíteni.
- Az olajtartályokra lehetőleg ne rakétákat
pazaroljunk, mert alacsonyán szállva a
gápgyű is elvégzi ezt a feladatot.
- Ha van helikopter, akkor mindig annak a
megsemmisítésével kezdjünk.

A hangok (SOUND BLASTER-en) digitál-
izáltak és nagyon jók. Például ha a WING-
MAN-ünket vesszük célba, közli velünk,
hogy nem tudja humorosnak a mókát...
Nem vált előnyre, hogy az ellenfelek
sprite-okból vannak, s a helikopterek moz-
gása kissé darabos, valamint gyakran elő-
fordul az is, hogy a helikopterek nekünk
jönnek.



A programtól függetlenül szerintünk a
legjobb az addig megjelent szimulátorok
között. A fantasztikusan árnyékos terop te-
szí igazán élethűvé, és élvezhetővé.

64

CSAK LEMEZRE!!!

ABC Foot — sport — 2SD
 Alderan — logikai — 209
 Army Moves 2. — akció — 152
 Baller Up! — akció — 232
 Beach Head III. — akció — 134
 Blue Baron — ügyességi — 204
 Connect — logikai — 153
 Cruel Zone — akció — 244
 Crystal Kingdom Dizzy — akció — 199
 Daisy Sampler V1.0 — zeneszerkesztő — 166
 Demon Blues — mászkálós — 180
 Dynamite Bench — logikai — 139
 Eggman — logikai — 131
 Exile — akció — 250
 FETRIS — tetris — 164
 Five A Row — logikai — 137
 Hagar — mászkálós — 273
 Harald Harotand — ügyességi — 443
 HDLIDAY GAMES — ügyességi — 2SD
 HOOK — akció — 1SD
 Hyperagressive — logikai — 166
 INHERITS O.T.THRONE — stratégiai — 1SD
 Interview — ügyességi — 206
 Jumpman — mászkálós — 1SD
 Lingo — vetélkedő — 210
 Magic Rufus — mászkálós — 146
 MASTER HEAD — logikai — 128
 Match of the Day — sport — 154
 Moons — akció — 145
 NICK FALDO'S GOLF — golf — 430
 Obicontrol — kaland — 207
 Ocean Conquistador — szimulátor — 190
 P-47 Thunderbolt — akció — 1SD
 Pharaoh Revenge — akció — 192
 Popeye 3. — verekedős — 230
 Powers of Gloom — kaland — 116
 Robotcop — ügyességi — 199
 Rowdy — logikai — 184
 SAT 1. BINGO — vetélkedő — 2SD
 Smash Out — TV-foci — 175
 Snake or Die — ügyességi — 167
 Soccer Director — manager — 111
 Space Knights — akció — 168
 Space Tower — mászkálós — 110
 Spheron — ügyességi — 198
 Star Control — stratégiai — 136
 Steg — mászkálós — 192
 Striker — akció — 165
 Super Lem — ügyességi — 142
 Tetrados — logikai — 224
 Theatre Europa — stratégiai — 166
 Thunderboy — ügyességi — 175
 Trans Logic — logikai — 138
 Triget — logikai — 320
 Twin Tigers — akció — 125
 Wild West Seymour — akció — 175
 Wonderball — ügyességi — 215
 WORLD CLOCK — világóra — 69
 World Rugby — sport — 157
 Wrestling Stars — pankráció — 208

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldala 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kerjük a megrendelést összeállítani!

PC

Amazon — kaland — 8HD — VGA
 Arnhem — stratégiai — 47K — CGA, EGA, Herc
 Caesar — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
 Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
 Curse of Enchantia — kaland — 4HD — EGA, VGA
 Dominium — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
 Duna 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
 F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
 Harrier Jump Jet — rep.gép szim. — 7HD — VGA
 Inca — akció-kaland — 11HD — VGA
 Ivanhoe — akció — 164K — EGA, VGA
 Keen — akció — 150K — EGA, VGA
 Lemmings 2. — logikai — 593K — EGA, VA
 Loom — kaland — 1178K — EGA, VGA
 Mahjong Pro. — táblás — 1HD — EGA, VGA
 Metal Mutant — akció — 439K — EGA, VGA
 Operation Wolf — akció — 617K — EGA, VGA
 Pirates! — stratégiai — 2DD — CGA, EGA, Herc
 Push Over — dominó — 1324K — EGA, VGA
 R Warrior — légitánc — 3HD — EGA, VGA
 Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
 Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
 Sim Life — életjáték — 1HD — VGA
 Spelljammer — kaland — 4HD — EGA, VGA
 Ultima Underworld 2. — kaland — 10HD — VGA

MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 3HD — EGA, VGA

CASTLES II.

— stratégia — 5HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldala 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kerjük a megrendelést összeállítani!

GAMES CENTER



A
POSTAKÖLTSÉG

70,- Ft!!!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kéri adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A leadó rovatba olvasható nevel és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtétele (C64 csak lemezzel!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: $75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABELYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géplípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Alien Breed Spec. Edition — akció — 2 lemez
 Alien III — akció — 1 lemez
 Assassin — akció — 2 lemez
 Balance of Power — stratégia — 1 lemez
 Bard's Tale — kaland — 2 lemez
 Bard's Tale II. — kaland — 2 lemez
 Bat II — kaland — 5 lemez
 Bill & Ted's Excellent Adv. — kaland — 1 lemez
 California Games 2 — sport — 2 lemez
 Chessmaster 2100 — sakk — 2 lemez (1 MB!)
 Conflict Europa — stratégia — 1 lemez
 Conflict Middle East — stratégia — 1 lemez
 Cool World — akció — 2 lemez
 Crime Time — kaland — 2 lemez
 Curse of Enchantia — kaland — 4 lemez
 Curse of the Azure Bonds — kaland — 2 lemez
 Darkseed — kaland — 7 lemez
 Dizzy's Crystal Kingdom — akció — 2 lemez
 Dominium — stratégiai — 4 lemez
 Elvira I. — kaland — 5 lemez
 Elvira II. — kaland — 7 lemez
 Exxon — logikai — 1 lemez
 Fire Force — akció — 2 lemez
 Frankenstein — akció — 1 lemez
 Goblins 2. — kaland — 3 lemez
 History Line 1914-1918. — stratégia — 7 lemez
 Indy IV. Fate of Atl. — akció-kaland — 11 lemez
 Ishar — kaland — 2 lemez
 Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
 Lords of Time — kaland — 2 lemez
 Lure of the Temptress — kaland — 3 lemez
 Manchester United Europa — loci — 1 lemez
 Motorhead — akció — 1 lemez
 No Second Price — motorverseny — 1 lemez
 Omar Sharif Bridge — kártya — 1 lemez
 Paladin 2. — kaland — 2 lemez
 Pools of Darkness — kaland — 3 lemez
 Populous II, 512KB. — stratégia — 2 lemez
 Red Zone — motorverseny — 2 lemez
 Ricky Woods — akció — 2 lemez
 Sabre Team — stratégia — 2 lemez
 Shadow of the Beast III — akció — 2 lemez
 Top Secret — akció — 1 lemez
 Treasures of the Savage Frontier — kaland — 3 lemez
 Troddlers — logikai — 2 lemez
 Utopia — stratégia — 2 lemez
 Vengeance of Excalibur — kaland — 3 lemez
 Wicked — akció — 1 lemez
 Xenomorph — kaland — 2 lemez
 Yogi's Great Escape — akció — 1 lemez
 Zak McKracken — kaland — 2 lemez
 Zork Zero — kaland — 1 lemez

MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 6 lemez

WAXWORKS (Accolade)

— akció-kaland — 10 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembe vételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

Castles 2.



Hejdenében toll volt a CoV egy bizonyos **Castles** c. játék utóhatással és hiánnyal miatt felszínre került sirénközásokkal, azaz hogy nem lehet hódítani, de majd a campaign disk-ben, avagy a következő részben remélhetőleg igen. Nos ennek is meg kellett történnie, és egy napon erre ébredtünk, hogy a télapó bemosolyog az ablakunkon (kissé ugyan megkésve), majd dűs, hófóhér szakállja rejtékéből alóvett egy téglát és pillanatok alatt be is törte vele az ablakot. Miután eléggé kitisztította a keretet, megpróbált bemészni, de sajnos hiába vett mágneses korongokat, nem fogott le eléggé és bosszúsan nézegette azt a pár darab kerek esodaszert. Szóval a télapó nem fért be. Ekkor hirtelen ötlöttől vezérelve elkezdte a falat is bontani, bár már nem a téglával, hanem kelepáccsal. Amikor a lyukat már kitágította eléggé ehhoz, hogy beférjen, becsusszent, s a meglepetéstől még mindig kába fejünkhöz vágta a korongokat, mondván, hogy nekünk talán sikerül letögníni ezekkel, mert ő ugyan csak találta, de ramálto, hogy az Északi-sérkkörön túl is fog működni. Ezután bosszúsan távozott és még a szápen kipucolt eszímánkba sa tett egyebet, csak vakolatot meg téglatörmelőket. Miután eléggé leülpedett a por, hogy végre odaferjünk a korongokhoz, igenesak ismerősnek tűnt az alakjuk, s megpróbáltunk tokot hajtogatni nekik. Igen, így már mindenki rájött mi is igazából, s betettük a drive-ba. Az kopogott, kattogott, nyávegott, scratch-csah. (Még azt is mondta, hogy múúú — CoVboy), majd kiírta: **CASTLES2**. Jó! Nem lehet igaz! Tehát valahogy ideért a **Castles 2** is, s rövid ismerkedés után meg-

szilárdult bennünk az elhatározás, hogy egy leírás fog belőle kerekedni.



Mint az alcimo is mutatja, szinte hódításra épül az egész, de persze várakat is lehet építeni, csak nem muszáj olyan sokat, mert időbe, pénzbe és türelembe kerül. De azért lehet. Sőt itt is szemlélhetjük szorgoskodó embereinket, itt is vannak az unalmas pillanatok felvidítő történetek, illetve van amikor nem kifejezetten felvidítenak, de azért történetek, és eléggé összetettek ahhoz, hogy egy ideig még azórakozást is biztosítsanak. Ami az egész színvonalát emeli, az a jobb első sorokban lévő real-time film-di-gik sore, amiket itt-ott a gép elejt, ezzel is segítve a kedvetlen játékos szójának tégu-lását. Na persze annak is megvan a maga hátulütője, mert PC-n a windows ráeresztve kb 11 megabájtön terpeszkedik al, igaz, ki is lehet kapcsolni, de akkor is vagy 4 MB marad.

Spelljammer szörnyűségét után itt az ember végre pihantetheti szomét a játék amúgy kallimes grafikán (mármint az intro-ben,

természetesen az end-seq-ban halál esotén) és káprázatos animációin. A zene se kutya, az fix. Ja, az animációkra visszatérve, faketo-lehórek ugyan, VIII Henrik (má-gán)életéből valók. Ezt a credits-nél írja ki, de hálha valakik érdekel. Az Amiga verzió a napokban csordogált be, a PC-s EGA-t is visz, de azért ne várjunk többet sokat, ott az animációk nem mennek.

A mese (történelom?):

Károly király jó király volt, néha elment vadászni, néha lovagi tornákat látogatott meg, volt amikor csatázott is itt-ott, szóval élte unalmas királyi hétköznapjait, amikor egy nap bekopogott egy sötét, csuklyás ember a várba (nem, ez nem Vengeance of Excalibur lesz), és odament a királyhoz. Gyanús volt a királynak, mert a ligura úgy 30 centivel a föld felett lebegett, s jobb kezében egy kasza volt, a balban meg egy mérleg. Lehúzta csuklyáját és egy sárgás koponya, zöldes varratokkal villant elő a durva anyag mögött. Látszott rajta, hogy rég nem mosott haját. Szóval ez az ember vagy mi, odament a királyhoz, odahajolt hozzá, megszaglászta a király ötnapos borostáját és nagy levégő-vétel után ráfehelt a meglepett királyra, s egy igenesak háttorzonogató kacaj hallatása után hipp-hopp, kénes szagú, vörös, sűrű füstté vált. Ettől a király szeme elzöldült, majd elkékült, s a végén megmaradt barnának. És itt jön a lényeg: ágyrak esett. Jöttek a tudósok, orvosok, szerzetesek, órvágók, jevasasszonyok, kuruzslók, benandanték, boszorkányok, csontkovácsok és természetgyógyászok, de hiába, a király csak tovább betegeskedett. Egyre csak fogyott, fogyott, majd egyre csak hízott, hízott, míg

egül úgy nem döntött, hogy meg fog HAL-
NIII! Mag is halt, de utód nélkül, s az min-
dig is igen cikis időket hoz egy nemzatra,
ha trónviszály támad, tehát valakinek igen
gyorsan el kellene foglalnia a trónt. Ez nem
történt meg, úgyhogy trónviszály támadt.
Egyszóval itt lépünk be a történetbe.

1312. eleje, Bretagne.

A király halálával lehetővé vált a Bratagne
feletti uralom megszervezése a Valois-knek,
az Anjou-knak, a Burgundi-háznak, a ara-
goniai-aknak és az albion-aknak, de a pá-
pa is meg szeretné szerezni a maga jussát,
s támogatva azt, aki őt is a legjobban pum-
pálja földekkel meg onyagokkal. Vá-
lasszunk egy cselédet, s szerezzük meg
magunknak a Bratagne-félszigetet harccal,
csellal és megint csak harccal, esetleg a
Disk Editor-ral, ha másköpp nem megy.

Betöltés után egy szokásos főmenü jelenke-
zik, de itt sajnos nem odhaljuk meg, hogy
mi lesz a nevünk, meg hogy nők leszünk-e
vagy férfiak, attól még mindenképp jól azóra-
kozhat.

PLAY AS — Milyen családdal is játszo-
nánk? Fentebb már felsorolluk a lehetsé-
ges variációkat, csak épp a pápával nem
lehetünk, az olyan NPC lesz mindenki
számára. Mellesleg megjegyzendő, hogy
lőbben nem lehet játszani (pedig nem
lönne nehéz megoldani).

DIFFICULTY — Valeho! azt is lehet szabá-
lyozni egy játékban, hogy milyen ellen-
félnek szeretnénk a gépet tekinteni,
könnyű (EASY), nehéz avagy berzasztó-
an tehetséges hadvezérként tekintünk rá
(IMPOSSIBLE). Itt a könnyűnél sem lesz
az, hogy már előre elfoglalj a területet ne-
künk, meg várakat épített föl, de a csata
közbeni problémákat növeli a nehézség-
gel. Szóval megeshet, hogy B lovagunkat
leer 2, meg vannak még ilyen durvasá-
gal, illetve a somleges területen elhelyez-
kedő katonák létszámát emeli meg.

PLOTS — Hogy mire szolgálhat ez? Való-
színű a határok jelzésére, de hogy miért
nem csinálja akkor azt? Hagyjuk, min-
denkinek meglesz nélküle is, meg amúgy is
csak ON/OFF állása van.

MUSIC — Evidens

COMMODITIES — A tartományok nyers-
anyagforrásának eloszlását adhatjuk
meg, ami lehet **RANDOM**: **RNO**,
BALANCEO: kiegyenlített, **GEOGRAP-
HICAL**: földrajzi, azaz való (szükségokon
lesz keje, hogyekben pedig vas, arany,
ordóban fa, szóval ahogy lenni szokott).
A **RANDOM** sok durva dolgot is csinál-
hat, ha pl. 4 arannyal tolt területet tesz az
ellenfél 4 újonnan elfoglalt területére, bár
ugyanaz rák is vonatkozhat. Ajánlott a
BALANCEO.

BATTLES — Ha valaki meg akorja magát
fosztani a csaták örömeitől és izgalmától,
legyő OFF-ra. De akkor számoljon azzal,
hogy a gép néha igen furcsa módon har-
cal, és sok vasztas esetét meg lehetne
nyerni, ha te Irányítanád, mert benned
lehet találat, tehetség a taktikákra. Ha
meg nem vagy olyan magabiztos, vagy
uned már a sok harcot, akkor OFF.

PLAY — Ezzel végre olináthatjuk a gémet.
LOAD — Ugyanaz, mint a **PLAY**, csak rö-
gön az **LOAD** menübe ugrik.

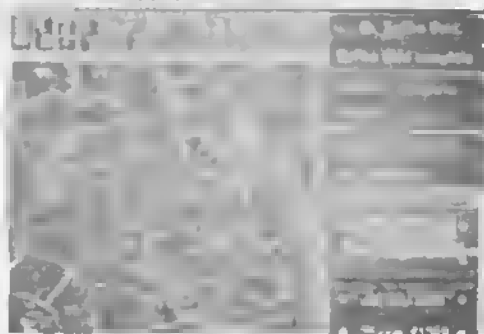
Kezdéskeppen azokat a cselédeket ajánla-
nánk felkarolásra, amelyeknek jó hátvéd-
ként szolgál a tenger, vagy valamilyen or-

szághatár, tehát senki nem tudja hátbetá-
madni, de mivel mindegyik csatlód így van,
ezért egyedül az Anjou-házat nem ajánla-
nánk annyira, mert az a tenger mellől indul
ugyan, de alulról, felülről valamint keletről
is támadható. Albion északnyugatról, Valois
északkeletről, Burgundy délkeletről, Aragon
délnyugatról indul.

Rövid időn belül kódkérdések üthetik föl a
lejükét, néhány választ majd később fo-
gunk omlítani. A játékban 3 szín nagyon
fontos szerepet tölt be, a zöld, a piros és a
kék (Hercules tulajok előnybeni
CoVboy). Akl szemfüles, észreveheti, hogy
nyitáskor is már 3 helyen tűnnek föl ezek a
színek, ugyanolyan árnyalatban. A zöld a
játék szerint **ADMINISTRATION**-t jelent,
mehatnánk úgy is, hogy az a
poplunkán kívül az erőforrások
kibányászása mellett egyéb betügyeket
jelent, míg a vörös a **hadsereget**, a
katonai öröket mutatja, a kék pedig a
külgügyek, diplomáciai dolgok fedőszíne.
Legszembetűnőbb a bel felső sarokban a
vár, kard és tokercs háttérzíne, illetve az
ottlévő 2 szám. A számok azt mutatják,
hogy mennyi egység használható fel még,
illetve mennyi van összesen az adott
minisztériumban (nevozzuk így). Sok tevé-
kenység, parancs foglal la ilyen egysége-
ket, de ezek száma a játék során helyes
döntések, megnyert csaták és egy-két sze-
renesés vétolton folyamán nőhet, vagy el-
lenkező esetekben csökkenhet.

Ezek mellett 3 ikoncska van, piros háttér-
rel, amiből mindenki arra következtelhet,
hogy katonai dolgok. Ha esetleg még az
ikonok formájából valokir nem jött volna rá,
az első a gyalogos csapatokat, a második
az lőszekot, a harmadik a lovagokat jelenti,
a mellettük lévő szám pedig létszámukat
mutatja. Összesített létszámukat korlátozza
a katonai pont.

Ettől jobbra van 4 ikon, mely a rendelkező-
sünkre álló nyersanyagok mennyiségét
mutatja. Ebben a játékban a pénz helyett
inkább a nyersanyagokat reszesítik előny-
ben, ami realisabb is király, illetve király-je-
löltek esetében.



A kis ikonok értelomszarúan:

Könyér: Kaja-forrás, algebánya

Fa: Rönk, erdők; Csákány: Vas

Sárga rudak (PC/EGA-n S-jel): Arany

Ezek igen sok mindenhez kellenek, a váró-
pitástól a kémküldésig mindenre kell paza-
rolni valamelyikből (vagy mindegyikből)
egy kovost.

Három színes korettel ellátott téglalap talál-
ható alattuk, mindögyik egy bizonyos szerv
folyamatban lévő tevékenységének előre-
haladottságát és időközben felhasznált lét-
szám-egységet mutat. Világosabb, ha úgy
mondjuk, hogy ha egy szerv (piros/kék/

zöld) valamilyen munkát csinál (pl. várat
épít, vagy támadásra készül fel), akkor az
időbe telik, s lo la foglal egy-néhány embert
(azaz pontot), s azt írja itt ki, hogy a mun-
kának hányadrészével vannak már kész. A
csik mutatja ezt, az azolott lévő színes
szám pedig természetesen arra utal, hogy
mennyi és milyen egységet toglott lo. Azt,
hogy mihozt, azt teljesen felesleges volt be-
letenni, mert nincs olyan cselekedet, omi
több szervet is lofoglalna. Ho kész a mun-
ke, ekkor kírja, hogy 'x COMPLETE', majd
addig ottmarad, amíg új munkaba nem
kezdünk bele. Ha egy munkot meg aka-
runk ismételteni, ekkor cölözzünk rá a cel-
keresztől a megfelelő téglalapra, s et rs
kezdí. Ha munka közben tesszük ezt, akkor
tejjobb kírja, hogy mennyit és milyen egy-
ség kell ahhoz (most nem rovidít), majd
százalékos számban kírja, hogy mennyi
OK, de ami fontos, ott lesz egy **CANCEL**
TASK leírás is, amire clickelve a munkát
obbahagyja. Később ha a szerveink pontját
elérre az ötöt, akkor megjelenik egy máso-
dik téglalap is, azaz egyszerre kétféle dol-
got csináltothatunk.

Alattuk észrevehetünk még 4 gombot, az-
alatt pedig egy táblából, amire ki van írva a
játék neve, hogy **CASTLES II**, meg a dátum,
illetve, hogy hány pontot értünk el. A pon-
tok növekednek nyersanyagainkkal, nyor-
tes csatláinkkal, jól megoldott loadatokat
(történetek), növekvő területünkkel (ez
ugyanaz, mint a nyertes csata), illetve ha e
nőp elégedettsége is növekszik. Perszo
csökkenhet is. Ha elérjük a hétézeret, akkor
jó esélyünk van arra, hogy a pápa lelkérése
után kikiált minket *Bratagne* királyának, de
ácsl, az mér a vége, azt még jobban ki fog-
juk bencelni...

He egy ilyen gombot lenyomunk, akkor o
fatáble ottúnk, helyette új menük patannak
fel az elektronsugarakra. Mindenhol a
gomb színe jellemzi azt is, hogy milyen
szervet fog lofoglalni, azonkívül még a fog-
többször nyersanyagot is kell áldozni. A
gombok nem mindegyike jelentkezik rö-
gön, csak ha meg olyanunk nincs, vagy
olyat még építhetünk és megvon rá a meg-
felelő pontunk annál e szervnél stb.

STOCK

FOOD/TIMBER/IRON/GOLO GATHER:

Ezzel a **GATHER**-rel lehet begyűjteni
anyagot, de csak ha van olyan nyera-
anyag valamelyik területünkön. Egy
ilyen parancs kladása után az összes
területünkről begyűjtik az anyagot, le-
hát he 4 területünkön van arany, akkor
4 aranyat fog a begyűjtés eredményoz-
ni.

TERRITORIES: Ez ugyan nem gomb, de
kírja, hogy mennyi területünk van.

**FOOD(x)/TIMBER(x)/IRON(x)/
OOLD(x) BLACK MARKET:** Az x mu-
tatja, hogy a feketepiacon milyen és
monnyi adag anyag van, amit 3 más
dologért csoréba mogkaphatunk. Vi-
gyázat, megesik hogy a tickó fizetés
nélkül lóg meg, vagy étvörnek minket.
Ez a rizikó.

ARMY

INFANTRY/ARCHERS/KNIGHTS/RECR
Azaz **RECRUIT**, tehát katonát tobor-
zunk.

Áraik:

Gyalogos: 1 vas, 1 orony

lőász: 1 fa, 1 arony

LOVAG: 1 kaja, 1 vas, 1 arany, de fog alább 6 katonai pontunknak kell hogy legyen

BALLISTA: Ostromgép #1. Falbontó. Min. 5 katonai pont, 1 fa, 1 vas, 1 arany. Hatalmas nyilpuska-forma.

CATAPULT: Ostromgép #2. Ez is falbontó, de sokkal gyorsabb, együtt is tud dolgozni a BALLISTA-val. Legalább 6 katonai pont, ugyanazok a nyersanyagok kellene ehhez is, mint a BALLISTA-hoz.

SIEGE TOWER: Ostromgép #3. Ennek a funkciója nem ismert pontosan, de nagyon jól tolják maguk előtt a gyalogosok (Akkor ez a Trabant, ha nem tévedek — CoVboy). Szóval fel kéne rá mászniuk vagy mi, ha ostromtorony a neve, de amúgy kevesebb hasznát látjuk, mint az előző kettőnek. Min. 7 pont, és az anyagok ugyanazok.

POLICE REALM: Ez egy hosszú művellet, de amíg ez tart, addig az ellenséges szabotőrök elfogják a katonáink, s azok nem tehetnek bennünk kárt. Ajánlott gyakran ismételtetni, főleg ha már 2 téglalapunk is van.

RELAT: Le van írva az összes játékos neve, s mellettük egy szám, ami azt mutatja, hogy milyen a kapcsolatunk azzal a játékosal. Az 1 azt jelenti, hogy háborúban állunk egymással, 9 a max., ami persze teljes békét és megértést jelent. Ezeket úgy lehet javítani, ha a küldőncéink megadjuk a kívánt aranyat, vagy ha a mellettük lévő **DIPL** gombba clickelünk (már ha van). Ekkor megkérdi, hogy mennyit ajánlunk és mennyit kérünk. Ez 1-x ig mehet, ami egy arányszám, a **REQUEST** amit mi kívánunk ezért cserébe, az **OFFER** pedig amit adunk. Lehet egy **ALLY TREATY**-t is kívánni/kérni, ami azt jelenti, hogy szövetségesként fogjuk kezelni. Ha az **OFFER** nagyobb, mint a **REQUEST**, akkor általában aranyért cserébe növelhetjük kapcsolatainkat. Egy diplomata kiállításra is pénz, ezért 1 GP egységgel meg fog vágni. Alul van még:

HAPPINESS: A nép elégedettségét jelzi, 1-9 lg. Ha ez nincs meg 3, akkor sajnos nem támadhatunk meg senkit, s 1 esetén számítsunk arra, hogy a tartományok fellázadnak. A nép boldogsága egy lassú akkor is, ha a pápa kiadkoz az egyházból, de ilyenkor egy kereszt is megjelenik a **DIPLOMACY** pontot jelentő tokenen. Akkor kerülhetünk vissza, ha a pápa követének mindig fizetünk, meg léldet adományozunk a egyháznak. A pápa ilyenkor ugyan visszafogad, de a nép ettől még elégedetlen lesz. A pápa boldogságát lehet növelni eggyel ennek a gembnek a segítségével is (ez 1 kaja, 1 fa, 1 aranyba fog kerülni), de a történetek helyes megoldása is segíthet.

COUNCIL: Összehív egy tanácsot, amelyben kilrja, hogy kivel vagyunk háborúban, meg hasonló unimportant dolgokat. 1 aranyat viszont le kell érte tejeünk.

Még messze nem vagyunk kész ennyival. Ha egy területre ráclickelünk, akkor kilrja:

TERRITORY STATUS — tartománynév
OWNER: Ki a tulaj (UNKNOWN — ismeretlen)

COMMODITY: Mi van rajta

ATTACK: Ez egy piros gemb. Megtámad-

hatjuk, s elfoglalhatjuk ha tudjuk. Ha az **ATTACK** elkészült, még egy kérdést feltesz, hogy a felvonult sereg támad-e (**PROCEED**) vagy visszavonul. A csata parancsait később részletezzük. Egy támadás 1 goldba kerül. Ha elfoglaltuk, akkor a terület átveszi a mi színünket, s ki is írja az erőforrás kezdőbetűjét.

SCOUT: Ez két. Felderíti, hogy a terület ki-nek az uralma alatt van (vagy **NEUTRAL** — semleges) és milyen forrással rendelkezik. Ha megérintjük egy terület uralkodója, nem fogja módosítani, csak ha újból ráküdjük a **SCOUT**-ot, vagy ha a mi területünket foglalták el 1 arany.

SABOTEUR: Ez is piros. Egy emberkét elküldhetünk, hogy rongálja meg / ölje meg a területen:

ANYTHING: Bármit, amit talál;

MILITARY UNITS: Katonai egységeket;
STOCKPILES: Valamilyen készletet (fa, vas, stb.);

CASTLE: A várat (ha van);

Nam sok esélyünk van ilyenre, ám az ellenfőnök annál inkább. Sokszor megesk, hogy villám csapja agyon, megházasodik (**Napl ötven favélnál többet kap — CoVboy**), vagy ennél is szörnyűbb dolgok történnek szegény szabotőrrel, s nem tud olegot tenni küldetésének. Csak ha már fel van fedezve a terület, akkor küldhetünk ilyen. Természetesen 1 arany.

MERCHANT: Kereskedhetünk velük, ha már fel van derítve a tartomány. Megadhatjuk, hogy mit miért, meg hogy milyen módon (**HAGGLE** — alkudjon, **GROVEL** — megalázkodjon), ami botolyásolja, hogy mekkora esélyei fog csere létrejönni, illetve mekkora haszonnal.

SPY: Kék. Ellenséges területeken megnézi, hogy mennyi katonai egysége van és mekkora nyarsanyag-készletei. Itt is tonnáll annak a veszélye, hogy kémünket elfogják és megölik. 1 arany az ára.

VISIT: Ezzel mehetünk a váróphó menübe, amiről később szólnak. Ha már kész a vár vagy épp falrakják, akkor is kirajzolja, illetve akkor is módosíthatjuk.

BUILD CASTLE: Ha a vár alapját már leraktuk, akkor zöld pontokat használva felépíthetjük a várat. Ha később szabotőrök vagy csaták megrongálnak a falakat, akkor ezzel építhetjük vissza. Ez a legköltségesebb mulatság: 1 ótel, 3 fa, 2 arany.

CEDE: Minthogy a pápával nem árt jóban lenni, néha ajánlatos egy-két tartományt nekadni, de azért ne túl sokat, mert ne sok reményünk legyen arra, hogy vissza is tudjuk foglalni, ugyanis akkor ki fog átkezni, majd ellentámadásba indulhat régi földjéért és sokkal nehezebb a pápai seregeket megverni, mint a többi, mozei figurákét.

A Várepítésről

A **VISIT** menüből érhető el.

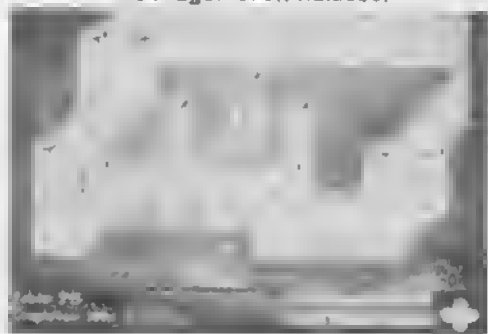
LOAO/SAVE: Várformákat menthetünk el, tölthetünk vissza, de csak ha már legalább a zászlót letettük. Ezt használhatjuk amolyan **MOVE** funkcióként is, mert később, ha vissza akarunk valamit tölteni, csak akkor megy, ha már letettük a zászlót, s utána köré építi a többi.

UNIFORM/INWARD/OUTWARD/TOWER

Ez egy olyan gemb, aminek a funkciója olyan, hogy annak, aminek a gombja olyan, hogy a funkciója klició is egyben, annak fuck-ló. A fene tudja.

MOAT/NO MOAT: Ezzel szorgos kis kubi-kosok hada fogja ellepni a vár alapjának

a környékét, majd megkérk Hóráklaszt, hogy vezessen ide egy folyót, ami feltölti az árkot, s aztán Hóráklász a folyót visszaviszli, mert kell mag nekli. Vízös-árok na. Lovagok ellen hatásos.



DESIGN: Ez a valódi várepítés: Alul lesz egy zászló, ajtó, fal meg bástyák, egy radarobject meg egy gomb, amivel a falak/bástyák magasságát változtathatjuk. Ez ami **SHORT/TALL**-l mutat. A többi értelemeszerű. Először a bástyákat kell ieten-ni, majd azokra a falakat, a falak közé aj-tót, s legvégül kell egy zászlótartó torony is. Ezt ha elfoglalja az ellenfél, akkor a csatát megnyerte, tehát lehetőleg jól véd-jük. Lesz még, ami megmondja, hány 'pontnyit' használtunk már et a vár építé-sére, ami nam haladhatja meg a kettő-százötvenet, viszont elég nagynek kell lennie ahhoz, hogy abban a tartomány-ban ne lehessen lázadás. Jobboldalt van még 4 nyíl, meg középen egy kör. Az a 4 nyíl a látóteret mozgítja a terepen a kör pedig 90 fokkal forgatja.

LEAVE: Ezzel készszé nyilváníttjuk a vár ala-pozását, de csak akkor enged a gép in-nen ki, ha minden fal bo van zárva, a zászlóhoz hozzá tehát jutni falbontás nél-kül is (tehát legalább egy ajtón). Meg von egyéb kritériuma is, de azokra mai senki sem emlékszik.

COMPLETION: Ahány %-ban már kész a vár, annyit ír ide ki. Várat nem érdemes mindenhova építeni, csak nagyon veszé-lyes helyekre pl. front közelébe vagy ara-nyat tartalmazó területre, vagy ha egy tar-tományt bo akarunk biztosítani lázadás olton. Ugye mennyire lecsökkent a vár-építés szerepe? A hódítás kérére. A III. részben majd biztos csak hódítani lehet már, várat építeni nem. A legjobb, ha egyszerű várakat építetünk, mert idős-pórolás is egyben, azonkívül nem fogunk úgy csatlódni, mint akkor, amikor eltervezzük, hogy ez egy szép nagy palota lesz, kacsalábbol, s mire megépül, vehetjük elő a revolvort. Mi is így jártunk (csak sokak sejnálatára a revolver nem tért be a szánkba), az eredményt mindenki megkukkelhatja...

Csaták

Előbb-utóbb mindenki ki fogja terjeszteni uralmát, vagy elbukik, de a terjeszkedés velejárója a háború, s ha valaki háborúzik, akkor ez is hasznos lesz neki.

Mivel lovagokat csak elég későn építhe-tünk, ebben a részben is a gyalogságon marad a fő hangsúly, abból is toborozzunk a legtöbbet, mert igaz, hogy a lovag gyer-sabb, meg nagyobb útdaró, de nehezen tudnak egymással tartani, s egyenként szé-pen lenyilazhatják őket távolról (mondjuk páresával is le tudják őket nyilazni), a pót-lásuk sokkal többbe fog kerülni, lassabb lesz, azonkívül ostrom esetén ajtót vagy

nyitott falat kell nekik keresni, merítkezik az olyan ló, amelyik szorot a falra mászni vagy csáklyák segítségével felhúzni magát e fal tetejére, majd lemászni. Szóval lovagot inkább csak akkor, ha már van **CATAPULT** és **BALLISTA** is. Íjászok főleg védekezésre jók, vótornyok, várak falatjóról szépen meg tudják riktítani az allensz sorait. Támadásnál is lehet használni, főleg nyílt taropen vagy földész várak esetében lovagok ellen. Amíg a gyalogság lakóit a lovagot, íjászaikat szépen magtízodolhatik e lovaságot. Amúgy kb. 2-4 gyalogos legyűr ételében már egy lovagot (de pár ló vasztaságra számítsunk). Nyílt, mezői csatáknál a gép mindig úgy kazdi, hogy íjászaival egy plett előrébbmegy, majd lüzel, míg a gyalogosaik először a mi íjászeinket szeretnék legyűrni, ha csak nincsenek fenyegetően közel gyalogosaink. Semleges terület ottholása nem jelenthet gondot, 2 íjászon és 4 gyalogosan kívül nem szokott több lenni. Az ellentől se költ olyan sokat a védelmőre, csak a pápa, de ő mindig épít várat a jutott területen. Inkább az ellentámadásoktól kell tartani, mint a védelmektől, mert legtöbbször nincs sok asztélyunk ellenük, tehát a mondás, miszerint logjobb védekezés a támadás, itt többszörösen is igaz. Kb. 20 gyalogossal el lehet intézni minden mezőt, várak legyűréséhez meg ostromgépek és min. 4 lovag, valamint kb. 3-4 íjász is ajánlott támogatésképpen e gyalogosoknak, s akkor hamarosan monk lehet a szükséges területmennyiség.

Alul egy parancssor van:

STAND: Igazság szerint ezzel e parancssal a seregnek meg kéne forpennie, s lenni a kardját, amíg ide nem ér az ellentől, de valószínű, hogy csak ostrom esetén érvényes, ha mi vagyunk az ostromlott.

MELEE: Megkérjük a csápotokat, hogy legyenek szívesek és mászároljonak la minden allentől.

DESTROY: Ezt a parancsot jobb, ha inkább ostromgépeknek adjuk, a falat fogják szétszadni.

RETREAT: Taktikailag visszavonulást színlünk, de a katonák olyan jól csinálják mindig, hogy úgy döntünk mégis olmogunk.

PAUSE: ...

INFANTRY/ARCHER/KNIGHTS:

Kiválasztja egyszerre az egys legyvernemakat, s így odhatunk nekik perencsokat, illetve pszilókat. Ha egy egység villog, az mindig azt jelenti, hogy kiválasztottuk, s a helyzetét változtathatjuk. Csata előtt oda teszi le, csata közben pedig arra fog ellindulni.

A gép igen sokszor fog üzongotni felénk, egy-két sztoriját olmondjuk, megoldással, mert jót fog tenni a királyi előmanetalünkben.

• Egyik nap egy öregedő nő jön az udvarunkba és olmondja, hogy megboldogult Karsai király neje, s meg akorta magának nézni azt az embert, aki férje utódja akar lenni. Megnyerhetjük rekonszenvét, ha megajándékozunk 1 arannyal, de később elkezd sereget gyűjteni, ugyan unokaöccse ellen, de amikor megütközik a rokonával, a csatát elveszti, s ha kitorlanánk melláta, kiderülne, hogy megtagadott minket, viszont unokaöccse haragját e fojunkra vennánk, ekődől mindenképpen ki fogunk kopni, tehát jobb, ha már az elején olküdjük a némbert.

• Egy szerzetes azzal jön, hogy feljegyzéseket találtak egy bizonyos *Roland*-ról, a frankok igaz lovagjáról. A sirja sok olyan tárggyal van teli, amely emborfoletti képességekkel ruházta fel viselőjét, s megkérdi, hogy kutassa-e föl, ha lehetséges. Kiderül majd, hogy a sir a Bizánci Birodalomban van, ami klsá rizikóssá teszi a kutatást, de ha megkérjük, hogy folytassa tovább a dolgot, s az esetleges felmorúló problémákat a bizánci előljárással megoldjuk (pénz, pénz, pénz), akkor nemsokára feltárják a sirat, s azzal együtt e tény is, hogy már jó ideje kiraboltak a sirablók, de azért valamennyi értéket loptak (5 gold+)

• Az uratmunk alatt lévő helyeken sokasodnak a gondok, a 3 rend 3 képviselője is oljött, mert valami miurit akarnának rendezni.

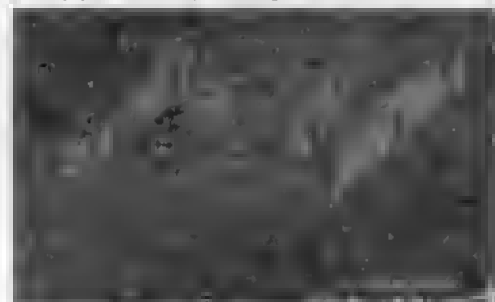
a) A köznép egy kis fesztivált szeretne tartani, áldozunk rá annyit, amennyi a pénzértécsnkéből telik, mert nagyon könnyen 9-ra emelhetjük a nép elégedettségét. Felmorúlnak egy olyan gond is, hogy a helyen sok bandita garázdótkodik, küldjük oda egy gyalogos egységet, a azok rendet tesznek, a nép és az előkalóbbek is már nyugodtan olmonnak a vásárra. Ha hosszú ünnepséget rendezünk, akkor előbb utóbb némely elemek nagyon elorosztlak magukat (fű, biztos sok vizet ittak), s vasztályoztoltak az ünnepség biztenségét. Ekkor a dolgot nagyon szolidan, de intézzük al, s mindenkinek az áldása rajtunk.

b) Ha az egyháznak engedelmaskodunk, ekkor ő is egy ünnepséget szeretne tartani, viszont amikor püspökünk meghallja, hogy van akl táncolni is akar rajta, engedjük neki, hogy inkább megmaradjon egyházi ünnepnek (ha úgyis neki akartunk segíteni), de ha nem vigyázunk, akkor az egész műsor egy hatórás gregorián énekekből álló örült koncertté fajul, s az egész annyiból áll, hogy a püspök odamegy a dobgéphez, míg a tömeg hullámozva órföng és csápol, majd egy határozott mezdülettel bekopcsolja a dobgepet. Ekkor a hengulat a tetőfokára hág, majd e püspök a dobgepre, s elkezd ütni, legalábbis annyira, hogy na nagyon lassan az általa csíhott hangokat kívenni 2 megowattnyi "1384" üvöltés mögött. Jaj, már megint olkalandoztunk. Tehát a hatórás ének klsé magyislalné a népet, mindenki csak olúnná magát, s ha mindenképp ennél magasztos akarunk, ekkor ajánlott felküldeni most egy komikust, aki kitigurózza az énekeseket, mert az egész nézőközönség dűlönghalni fog a megkönnyebbülés okozta röhögéstől, s ugyan a püspök egy kicsit morcos lesz, a pápa vigasztolását megírja nekünk, hogy ő maga sam bír 5 óránál hosszabb ideig gregorián kórusokat hallgatni (*Ninca egyadűl — CoVboy*).

c) A nemzsek persze egy hatalmas lovagi tornát szeretnének, ami ugyan drágább, minthe csak egy simát tartanánk, de így meg fog rejte jelenni *Bratagne* összes lovagja, s megvívhatnak a legjobb lovag címet. Három lovag fog jelentkezn, az egyik régi barátunk, és gyakorlott harcos, de sajnos külföldi, így e helyi szorok nem biztos, hogy szívesen támogatnák. A má-

sodik legalább hazai, egy kicsit erős is, meg von valamennyisike gyakorlata is, viszont nem mondható megbízhatónak. A harmadik pedig hazai is, megbízható is, roppant erős, de sajnos olég fiatal még és nem kifejezetten megbízható. Választhatjuk bármelyiket, de azért ajánlott a legutolsó, mert ugyan gyakorlatlan, de itt nem a torna nyortosa a legfontosabb, hanem az, hogy ki képviselt minket, s azt tényleg rossz szommal vónné minden hazai, ha egy külföldi lanna a megbízottunk, viszont az se jó egyáltalán, ha valaki nem megbízható.

Érdemes a porasztl ünnepségsorozatot választani, mert ugyan olég sokba kerül, de az a legfontosabb (ha csak nem vagyunk pl. kiátkozva, de akkor is igen jól log jönni a nép lámogatása)



• A talu küldöttel egy nap betérnek hozzánk, panasszal, hogy

a) Elharapódzott a korrupció bíráik között, tegyük igazságot. Ekkor igérjük meg nekik, hogy segítünk, majd amikor egy korrupciónak tűnő bíróról hoznak jelentést, várjuk meg, hogy beigazolódjék a vád, vizsgálassuk meg az ügyeit. Ha kiderül, hogy az, tegyük le posztjáról.

b) Túl sok bandita fenyegeti mostanában a falat, tannünk kána valamit Tohetünk is, küldjük oda egy gyalogos egységet.

• Kereskedelmi flottánkat megtámadték egy nap, sokan dán zászlókat véltok fedezni némely hajón. Küldjük követet Dániába. Később blokáddal fenyegetnek minkal, ha nam adjuk át a *Cafais*-öblöt, de ne ugorjunk be nekik, hanem inkább fenyegezzük őket vissza, majd építsünk erősebb flottát. Eközben egy nap egy szerzetes magamlti, hogy feljegyzéseket talált Szíreküzlő Arkhimédészről, aki hatalmas tükörökben érszogyúttotte e napfényt és így felögette az ellenséges flotta hajóit. Kérjük meg, hogy nézzon utóno jobban és próbálja megépíteni, de az 2 aronyba fog nekünk kerülni, viszont így majdnem biztos, hogy győzedelmaskedni fogunk e dán flotta felett.

• Készleteink megcsopolasára is sokféle mód van:

e) Törzések lepték el a földet, felomesztik lakószlofunk x azázolékát és gyorsan tonnunk kell ellene valamit. Hívjunk szakértőt (mindegy melyiket), majd adjunk meg neki mindent amit kér (kb. 3 arany kőil neki összesen), s azután a nép is boldogabban alszik.

b) Ugyanez, csak patkányok, s ezek e kajákat zabálják föl. Ha nem költünk rá eleget, akkor megcsik, hogy e mérget véletlenül emberek logyasztják ol, de ezt is lemer meg lehet oldani, ha sokot fordunk rá.

c) A lényege ennek is ugyanez, csak a fálnak olmolnak bo minduntalan, s a

vaskészletünk cseppent meg, de ezt is pénzzel lehet a leghamarabb elintéztetni, más móddal csak megnyújtjuk a szerencsétlenség időtartamát, s az emberek is elégedetlenkednek.

d) Szárazság sújtja a vidéket, az élelmiszorkészleteknek mintegy 20% mérés használatlan, de egyre rosszabb lesz, ha nem csinálunk semmit. Jobb, ha az egyházzal intéztetjük a dolgot (adományozunk aranyat, kb. 4 goldba fog karúlni), de felkérhetünk egy eső-csinálót is, aki 2 aranyért maga járja el a táncát (2-szer kell hivatalni majd, tehát kb. ez is 4 arany, de az egyház ennek a mogoldásnak nem nagyon fog örülni), vagy 1 aranyért megtanítja nekünk a tápéseket. Az ugyan nem olyan biztos megoldás, de az udvarnál igen jól fog szórakozni rajta, s ha sikerül, a nép még inkább beldegabb lesz.

• A népnek még kedvezhetünk, ha:

a) Gyllkos méhek támadása esetén elhívjuk a méhészt, aki 2 aranyért kiltja a káros hátyásszárnyúakat, majd továbbá 1 arany átadása után ei is feltehetjük az egészet.

b) Egy faluban elterjedt a ragály és ugyan csak 1 ember halt bele ideig, az is már rossz színben volt, nem mer senki sem a falu felé közeledni. Hívsuk az udvari orvost, hogy vizsgálja meg az esetet, majd fogadjuk meg tanácsait és annak megfelelően járunk el.

• Egy meteor esett be egy tóba, s megkérdeztük tőlünk mit teszünk. Legjobb ha semmit sem csinálunk, vagy katonákat küldünk oda (az ugyanaz), mert ha kiürítünk a terepet, semmit sem előzünk meg azzal, ha pedig asztrológust hívtunk, az csak megkavarná dolgainkat, mert szerinte ez egy ági jel, s további vizsgálódások után kiderül, hogy valaki meg akar minket ölni, s ez egy közeli barátunk lesz (a nevét is megadják, de az felesleges). Ne döntsünk úgy, hogy megöljük, mert később kiderül, ha figyeltetjük, hogy vadidagon és a köznép előtt is mindig szép szavakkal beszél hozzánk, de az asztrológus szerint egasztó tény, hogy lyankor mosolyog. Magkérnek minket, hogy had öljk meg, de ha nem engedjük meg, akkor később botrány származik belőle, s a pápa elmondja, hogy elfogatott egy levelet, amelyben ennek a fickónak a megöletése állt, s kiderül, hogy az asztrológusok akarátunk ellenére is meg akarnek minket ölni, s így barátunkat megölni. Az egyház megkér minket, hogy engedjük, hogy vérbíróóság elő állíthassa őket, de akkor számoljunk azzal, hogy nem látjuk őket viszont, viszont az egyház elégedettebb lesz. Szóval jobb ha az elején nem csinálunk semmit.

• Egy nap az egyik kámunk nagyon furcsa dolgot jelent, igen rossz bórben van. Utolsó előtti szavaival azt mondja, hogy ezt csak személyesen a királynak mondhatja el. Fogadjuk, majd elmondja, hogy: „Aaaaaarrgh, királyom, argh, aah, juji, ah, hőör, hatalmasok, emberek, ááááááááá”, s ezzel meghal. Tanácskozhatnánk miniszterelnökkel, hogy mit is jelent az (valószínű sokra mennének), de jobb ha a dolgot hagyjuk, magától meg fog jönni a megoldás. Nemaakára egy tükör érkezik a várba, s azt mondja, hogy a királynak személyesen adják át ezt a papírost. Azon azt olvashatjuk — miután

leltőlünk a luresa alakú pecsétet —, hogy egy titkos szorv, a **Fány Ősi Kaleti Randja** felelőse részleges szolgálatait, mivel a kémnák sikerült tőlük megszöknöni, s biztos lel is fedte alóttunk a létüket, s így nem maradhatnának tovább titokban. Ha elfogadjunk részleges támogatásokat, jelenlétük meg pár hét múlva újfalkor a kertudvarban, de egyedül. Tegyük így, ott elmondják, hogy háromlőlt kívánhatunk (tündér öreganyánk kései kései, bocs leszármozottai) vagy a céhek nagyobb támogatását élvezzük majd, vagy egy ellenségünknek fognak nagyon nehéz időket hozni. Cserében csak el kell távolítanunk udvarunkból egy embert, aki a Rond tegja és befolyása alá akarja vonni. Tegyük is ezt meg, szolidan küldjük el, s így osályunk van ró, hogy pár hónap múlva teljes támogatásokat élvezhetjük, ha végigmegyünk a próbákon. A próbán csak egy dolgot kell helyesen tenni, egyszer jól válaszolni, arra a kérdésre, hogy milyen célból latt az amber. Választhatjuk az istenes meg a sátnista választ is, mindegyiket elfogadják (azért jobb az első, nehogy az egyházzal később valami nagyobb összetűzésünk legyen). Viszont az egész próbának olyan arabes vonásai voltak. Később tényleg egyre jobban támogatnak a céhek, meg minden, de azért lehet, hogy egy kicsit veszélyes elfogadni, tui egyszerűnek néz ki így minden.

• Egyik tantományunkban lelrobbentottak egy bereköt, sok ember moghalt. Mit is tehetnénk? Ha az egyházat bízzuk meg a dolog felderítésével egy szerzetes nem-sokára jelentkezik, hogy ez a dolog az úgynevezett puszkapor. Hogy megtanulhassa, miből is csinálják, el kéne olvasni Roger Bacon könyveit, de azokat sajnos a pápa orotneknek nyilvánította. Engedjük azért meg neki, hogy védelmünket élvezve tanulmányozhassa a dolgot. Kis idővel később hírt kapunk, hogy a szerzetes és a torony amiben dolgozott, felrobbant, s ő ugyan nem halt bele, de egyáltalán nem akar ezzel többé foglalkozni. Mást hiába kérünk rá, a robbantók úgyja pedig még tisztázatlan. Ha nem az egyházat, hanem kémeket bízzuk meg a dolog vizsgálásával, vagy 2 gold jutalmat adunk annak, aki valami hírt hoz a merénylőkről, akkor hamarosan megtudjuk, hogy ennek a szervezetnek a vára az erdőben van. Oda inkább felderítőket küldjük, mint sereget, mert a felderítő véletlenül puszkaporba fogja ejtöni a féklyéját, s így az egész dolog bumm meg lesz.

• Bebocsátást kér egy ember, aki azt állítja, miszorini feljegyzéseket talált egy hatalmas, ősi birodalom, *Atlantisz* holletéről. Na, eredeti ötlet, *Indiana Jones* már elmondta róle amit lehet, de azért feltehetjük neki igent, segítünk kutatásában. Feljegyzések szerint Atrikában korasendó (mondjuk eredeti az ötlet egy szempontból, mert szerintük még nincs Atlantisz elsüllyedve), s egy kis idő múlva állandóan zargatni fog minket mindenféle kérdésekkel, jó sokat olvass. De azért adjuk meg neki amit kér. Mielőtt elindulna, adjuk mellé egy udvarnokunkat, hetha be akar élni kalóznak. Ez az udvarnok fog minket levelekben értesígetni majd. Atrikában újjuk vágóhoz háromléle mód vezethet, ezt mi választhatjuk.

a) **PLACE OF CROSS**. Ez a logrosszab

dolog, egy csomó emberünket lemeszárolják, a felfedezővel együtt, s az egész dolgot hagyhatjuk a fonóba.

b) **GREAT WARRIOR**. Ez is egy alternatíva. Néger hercosokat találunk ott, akik csodálatos képzettségükről lesznek tanúbizonyságok. Otthagyhathatunk nála néhány nyilas egységünket, hópá boes, ijász egységünket (hogy a nyilasok mit csinálnának velük, az nem lanno kátsógos), de vissza is fogjuk őket kapni, majd egy nap azzal ébresztenek minket, hogy a felfedező visszalért, de sok-sok furcsa, színesbőrű egyénnel. Kiderül, hogy háiból küldtek nekünk 3 gyalogos csapatot, fogadjuk el őket és ez a vége.

c) A harmadik neve olvasott az idő homályában, de az a legnagyobb nyereséggel kecsegtető. Hatalmas épületeket találhat, s ha lakutatójuk belsejüket, helom könyv, feljegyzés és arany a jutalmunk. A könyvek az **ADMINISTRATION** pontot emelik, az arany meg azt.

Mivel annyi történet lenne még, s olyan kevés ténylegesen hasznos infóval, ezért leírótatásukat itt berekesztjük, mert kb. azok az izgalmasok, meg amiken sokat lehet nyerni. Tehát, ha **game over**, s nyertünk is, akkor természetesen mi leszünk *Bretagne* új királya, létünk 1-2 jó pikturát, kiírja a pontjaink számát, végül egy hiscore táblában nézhetjük meg az eddigi kenő családokat. Borhittéssel 30 év alatt be lehet fejteni, de ha nem így csináljuk, akkor is továbbmehetünk emberöltőkön túl.



Amint az elején megígértünk, a PC-seknek itt jön pár védelem-kód. A válaszok botól mindig ugyanazok, de nem kell megijedni, ha új kód tűnne föl, 2 próbálkozásunk is van. Csak valami jellemző szóeloszlányt/mondatot adunk meg a kérdésből:

...CHEATED ON THE BLACK MARKET...
 Nem az F, E, A, C, D, akkor?
 ...ANTIPOPE...: CRISTOPHER
 ...ETATS GENERAUX...
 1302 (Amit még iskolába la tanítanak)
 ...PRINCE PHILLIP...
 A nők elleni tanítását (AGAINST WOMEN)
 ...GUNPOWDER...: Crecy
 ...YOU AS A KING...: 7000
 ...CATAPULT...: D
 ...EDWARD... HIS WIFE...: A
 ...THREE VICTORIES...: D
 ...EMPIRE'S CHIEF GOAL...: C
 ...WHO IS THE REAL POWER...: B

Van több is, de onnyi biztos elég laaz. Mag aztán nektek sem szabad unatkoznotok. Vágra úgy fejezhetünk be egy térsít, hogy folytatás NEM várható, mert az már nem sok újat hozna, s mindenki nagyon meg van ezzel is elégedve (bár lehet, hogy épp ezért...).



szőlőhegyek, ezért csak itt logálkozunk velük:

- **Regional Weather Variations.** A szokott éghajlatot eltérítések. Minél nagyobbra állítjuk, annál szélsőségesebb az időjárás — a hegyek hidegeket, a sívidégek forróságát és szárazságot, különösen a nagyobb bolygókon.
- **Rivers and Lakes.** Mennyi víz legyen a bolygón? Many: Óceánokat alapítunk!
- **Mountains, World Range, Average.** Milyen magas legyen a hegyek mennyisége és milyensége, átlaghőmérséklet, átlagcsapadék.
- **A bolygó mérete.** 4-féle lehet.
- **A terület** (amelyek közelében az élőlények egészsége csökken), ill. a mutagén (közeli-ben lévő mutáns szülők) elemek globális koncentrációja is adható meg, hasonlóan a biológiai élettel rendelkező mennyisége (lásd LEHEL-Zanuaal — CoVboy) és a szétszórt kövek (lásd elkeltett részek lóttuhózsát) száma.

Amennyiben az *Edi* window aktív (az, amint az előző Sim-ekben megszokhattuk, a fő munkaablak), a képernyő telején pompás menürendszer is a követhető elemekből áll. (A bal felső sarokban kezdve):

- **Hátszérű** valami, benn a száguldozó Nap és Hold, mutatja a nap- és az évszaki Meglepetésben is sebesség esetén jól jön, amikor már az állatok napi viselkedését is meg tudjuk figyelni.
- **Hasonló** igaz a mellette lévő ablakra, ami az eltelő időt jelzi (a napok és a 'tick'-ek, nevezetesen a köztük lévő választó gombok. Az 'A', illetve a 'P' feliratú gomb értékszerűen az állatok, illetve a növények között választ (lásd: *SimEarth*), a két nyíl balra/jobbra átcserélheti a fajokat a 12 db kis ábrán. A kis ábrákkal kapcsolatos a Map window-beli megjelenítéssel kapcsolatos, illetve a gomb és az ábra közötti kis színes téglalap adja meg, hogy a Map window-ban milyen színrel tűnik fel az adott faj (szép programozói teljesítmény volt egy 16 színű újszerűségben 12 színt eleve beprogramozni...).
- **Lehet** mellett jobbra, a kiválasztott faj neve látható. A jobb felső gombbal is a választásunk, ha a balra lévő 12 ábrával ezt nem tesszük volna meg.
- **Még jobbra:**
 - a nagyító az *Edi* ablakot kapcsolja be, amint egy lótkör-szerűen van, az a Map-ablakot hozza elő.
 - a kék téglalappal díszített pedig a *Biology Lab*-ot (lesz-e ide szót?) az aghajlatszerkezetek változtatására jó a követhető gomb (*Climat* tab). Működés hasonló a *SimEarth*-belihez, de itt lokálisan is változtathatjuk pl. a csapadékmennyiséget.
 - **census graph**, ez kéri az INFO-tól az eddigi SIM-ekből, még lesz-e ide szót.
 - a jellegzetes 'macskaköröm', PAUSE.

Az alábbi lévő kapcsolódásokról pár szó:

- **A hőmérséklet,** a vízszint stb. ikonjai magától értetődőek.
- **A dupla halás a Life** almonál lakója, NAGYON FONTOS KAPCSOLÓ!
- **Normál élet** adagolása.
- **A bevándorlók** az új, kőegyházaiban életeltartás. Nagyon hasznos.
- **Az állatok:** a *SimEarth*-ből ismert elkeltésre jók (ugyanis csak a populáció tud állatokat nem zavargatni).
- **A halálfelelő** mérgek +/—.
- **A sugárzás** a mutagén +/— arányváltoztatása.

Itt nem az *Edi*, hanem pl. a Map ablakból, akkor a jelző 1-2 ikonja megváltozik. A bal alsó 4 ujjal a térképpont mélységét (minél mélyebb, a telepítendő növények, illetve az automata —

magokkal) — szaporodás szempontjából annál kedvezőbb), a hőmérséklet, a nedvességtartalom és a nézetjük meg (egymást telején a opciók). Növényeket, illetve állatokat telepíteni a Life button (a halás) almonáljának *Populate* jövel lehet, a szokott módon; a lokális irítás jól használható ugyanazinn almonál *Spawn* pontja.

A program sokszínűségeinek talán legjobb lehetősége, hogy az állat génjeit a legapróbb részletekig megváltoztathatjuk, ezzel változtatva meg a faj viselkedését. Kezdjük a génes billentyűt a *Show Genes* alponál! Ha a megjelenő néha a lótkörzori valamelyik *Edi* beh állatunk csekellünk, rendkívül részletes listát kapunk a lényről, ahol persze minden állítható.

Állatok gánál

A bal felső sarokban (*Gender* oszlop) felső tulajdonság az adott, kiválasztott lény nemét, illetve nemzetségi jellegét állítja (hím/nő/aszexuális/stb.).

A *Movement*-ről azt kell tudni, hogy egy valószínűleg a lehetőségek 4 skill bármelyikével rendelkezhet, DE, ha mindent tud, az növeli a túlélését, és ezáltal energiát felhasználásait. A lehetőségek:

- **manni.** Sik terepen ideális, hegyes vidéken inkább nem annyira. csak +/— 1 egység magas-ságkülönbségeken tud átkelni. Ugyanez igaz a mesterségesen telepített sziklákon, ezeken csak a populáció tud állatokat jutni át. Tudni kell még, hogy az ilyen lények körül nem tudnak telepítkezni.
- **mászni.** Fáról lehet, hegyvidéken +/— 2, illetve nagyobb sziklákon is tud átkelni. Ugyanez igaz a sziklákon ezen tulajdonsággal bíró élőlények sem tudnak átkelni.
- **úszni.** Élőny, hogy a víz helyben van, ergo aszem lesz szűkcsőgünk közel források etc. kőszűkcsőgőre vagy telepítésre. Persze a csak úszni tudó állatok nem merülnek ki a szárazföldre.
- **repülni.** ez már a sziklákat is átvészeli.

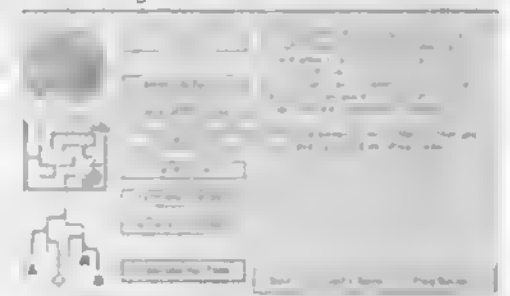
A *Behaviour* tulajdonságok a környezeti ingerekre adott válaszokat adják meg.

- **ahai food.** Egy jól táplált egyed, ha egy gőnnek a hasonlító, de ehhez egyeddel találkozik, mennyire osztja meg vele az ételmét.
- **Roaming.** Ha ezt a paramétert teljesen beállítjuk, mindig egy helyben marad a kiválasztott állat, amíg éhessé vagy szorulttá nem válik. Az ellenkező állásban természetesen egy időnként mozgó állatot kreálunk (1,75-ek itt a lemezt mutattak, de ha beállítjuk a háttér módot, csak a felületet — CoVboy).
- **Turning.** Ez az előző ponttal függ össze, a lény mozgását szabályozza. minél jobbra van a szűrő, annál inkább hajlik arra az állat, hogy ne egyenesen folytassa egy bizonyos pontban az utját, hanem elforduljon. Más tényezők is befolyásolják a lény utjának elterjedését pl. ismeretlen területen van, hogy kezdetekben sokkal szabálytalanabban mozog — az életemeztetés miatt, mert így az állat a kedvező pozíciójától alig távolodik el, ha meg a közelben élelmet vagy vizet talál.
- **Perist.** Azt befolyásoló gőn, hogy egy állat meddig képes követni, látszólag elcsúsztatva lenni, egy csapást, míg fel nem adja. Ez a gőn az előrelátással és a képződményével függ össze, ha ezekben gyengébb az állat, akkor nem nagyon fog az ösvényekbe lépni, bármilyen logikus csúszkáltnak is tűnik az (szamunkia leg alább).
- **Turn type.** Meg adja is megadhatjuk — pl. az elemek vagy vízszelző pontja során —, hogy miképp máshoz az állat. Ennek értelmezése kezdetektől.
- **Random.** — véletlenszerűen mozog.
- **Looping.** — Túlul körvonaltalban kőszűkcsőg. Ez mindig csak egy helyben mozog el (hisz csak így haladhat egy körülményben).

Akinek volt szerencséje a 'PC-s játékok' c. könyvben olvasni a *SimEarth* és a *SimAnt* leírását, láthatja, hogy a *Max* rendkívül profi programozókat alkalmaz... Nos, a sorozat következő része, a *SimLife*, ha lehet, még komplexebb, pedig PC-n csak 1 HD-s!

Az Amiga változatot még nem volt szerencsénk leszállni, PC-n viszont csak VGA-n és VGA-n fut, választásukon SVGA (800*600*16) felbontással. Az olyan kórtakat, mint a TRIDENT-ek, kapásból kezeli; ezekről nem igényli a VESA driver beállítását. Viszont EMS-1 igényel, így nem biztos, 1 MB-os gépen elindul... A hangról: ígéretes, hogy a *SimAnt* D/A átalakítójának (gyk. 'Covox') közelségét itt a lehet kőmi. A program hangja jó átlag, de megtehetően informatív. pl. állatok lótkörzésénél ha 'ooo-la-la'-t hallunk, akkor épp párosodás ment végbe, ha 'ahh' 'ooo'-t, akkor valaki kinyírt, ha pedig 'la-la', akkor valaki születt. A program, mint bárki látta, állhat az előzőekben még komplexebb feladattal bízza meg a játékos: a 'PC-s játékok'-ban elzengett odákat emeljük a kőre... Szabadon kőlkölhetjük a fajok bármilyen genetikai jellemzőit stb... Nagyon jó ebben a játékban is, akár a *SimEarth*-ben, hogy valamelyest 'bimóvill' az embereknek... Itt nem sok szót vergyűtőre mondható el (összesség — PC-s feladatban — a *Legend*-ről...) Így a következőkben legalább minimális (áll. isk. színt) biológiai in-voitást kell feltételeznünk (ne kelljen magyarázatni, miért kell a mag csatározásához teljén nagyobb nedvesség stb...).

A programot beállítva, választunk a Tutorial, a 'csak úgy alakítunk' meg az előre alkészített scenariók közül. Az előbbi kőtkőrt nem érdemes sokat szövegezni.



- **Deant to Forest.** A szokott elválasztásodás, aha, évszázadokig is eltarthat, míg megtele-lyen mőly termőtalap tudunk létrehozni.
- **Battle of the Sexes.** Örök téma, hogy miért nem elég 1-2 him és 1-2 nő a fajfenntartáshoz; ez egy kellemes szimuláció, b a gének úgy vannak lótkörözve, hogy lényegesen több lány születessen (mivel az ez hiány az ESS-elméletnek) (Na ja, ESS az elmélet! CoVboy).
- **Terrible Uzzard.** Vajon miért pusztult ki a di-noszauruszok? Ez a szimuláció az a part.

Ha szabad pályát választunk, beállítjuk az eg-hajlat, a geológiai adottságok és a mutagén anyag-ak összetételét (*World Design*). Ezen funkciók halásai, LOKALISAN, az *Edi* ablakban is elővá-ri

mentén), és csak akkor fordul meg az ellenkező irányba, ha akadályba ütközik;
Zig-Zag — Ez a két irányba való elmozdulást váltogatja



A Turn Type redőny mellett van a Turn Angle manőver is, ennek az a szerepe, hogy ezzel is befolyásolhassuk a lény lelderkeési körét: ha az a szám nagyobb, akkor kisebb területtel jár be ugyanannyi idő alatt; ha pedig kisebb, akkor nagyobb, természetesen kisebb pontossággal

Ezen bal oldali szöveg legalább van még egy nyolcas manőver, a **Protect/Avoid/Ignore**. Ennek szerepéről, minden állatnak 8 olyan génje van, ami azt határozza meg, hogy reagáljon a löbbi növényre, állatra vagy az előtte húzódó csapásra (ezen csapás-követésnek kulcs szerepe van pl. hűsévöknél, ha a küszömet áldozat követésére gondolkodik). Ha 0-ra állítjuk az adott gén flag-jét, akkor a gén 'kikapcsoluk', hatásait nem vesszük figyelembe. Ha '1'-t választunk, a kis, kapcsoló lehetősége csak akkor működik, ha a gén flag-jét, akkor viszont épp ellenkezőleg, vonzani fogja a mutatott faj. Hogy a kópiát, milyen faj ábrázoljon, az itt is, a kópiát adott hosszú-ciklusok választják meg. Alapörvény, hogy pontosan SAJÁT fajfajbéli állatot akkor sem fogyaszt egy állat, ha '1'-re van állítva.

A jobbba következő szövegben látni a Food source menü van. Ez azt szabályozza, hogy milyen típusú ételt ehet az állat. Ha komplex ételt akarunk létrehozni, ergo több kapcsolót is aktiválunk. Világos, hogy elég nekirakni csak a káros állatok számára látható egy állag virágban: azt is figyelembe kell vennünk. Hőadásul, mivel a virágzás évszakhoz köti, CSAK nekik élelő állatok esetén gondoskodnunk kell annak a feltételéről, hogy mindig látni legyen magának nektár. Plusz követelmény, mivel nagyobb mennyiségű virágot hajtatni általában a fák szokat, hogy az ezen élő állatok tudjanak mászni, illetve repülni.

■ **Nectar**: Virágos növényekből származik, csak a virágzó évszakban, és csak akkor, ha az adott virágzó növény nektár-génje be van kapcsolva. Világos, hogy elég nekirakni csak a káros állatok számára látható egy állag virágban: azt is figyelembe kell vennünk. Hőadásul, mivel a virágzás évszakhoz köti, CSAK nekik élelő állatok esetén gondoskodnunk kell annak a feltételéről, hogy mindig látni legyen magának nektár. Plusz követelmény, mivel nagyobb mennyiségű virágot hajtatni általában a fák szokat, hogy az ezen élő állatok tudjanak mászni, illetve repülni.

■ **Plants**: Ha egy állat képes megemészteni bármilyen növényi táplálékot, akkor életmentésül ott van neki a tű és az egyéb bokrok, ha ráadásul mászni, illetve repülni is tud, akkor a fák is. Mivel ilyen zöld területet van, az állatok csak kis részét fogják el, ezzel is elősegítve a maradék intenzívebb növekedést.

■ **Animals**: Itt már az utolsó van. Állatunknak némi előnyös vagy egyéb 'fogynak', és természetesen nem szabad túl kicsinek lennie (mert akkor csak bacília vadászhatna...). Azt, hogy egy ilyen életmentő csatlakozás korekedi felül — a lámadó vagy az étkező szánt —, az egészségi szint, a 'fogynak', a lámadó és a védekező mérete dönt el. Ha az életmentő lámadás sikertelen, akkor nincs az ökövölő, mind a károsító erőit veszti, esetleg a lámadó ott is hagyhatja a fogát.

■ **Fruit**: Olyan növényeken terem, ahol a magtípus (Seed Type) gyümölcs. Csak a magtípus időszakaiban létezik a gyümölcs. Hasonlóan a nektárvető állatokhoz, itt is az egy állatunknak olyan helyen kell lennie, ahol egész évben elérhetőek ilyen-olyan gyümölcsös növények. Mi-

- vetit itt általában lák természetén van szó, az állatnak másmilyen vagy repülni is tudnia kell.
- **Fitter**: Ha az előbb szó volt bizonyos bacikról, akkor eljött a mi időnk; hisz a táplálékfajlagosság pont az ilyen élelőanyagok, plusz egyesítők, papucsállatok stb... vannak. Vízben algák, planktonok (ahogy várjuk), szárazföldön hangyák, légek is ide tartoznak, a levegőben a kisebb rovarok. A tavakban szaporodnak a fogynak, az ilyen elecsenyebbrendű lények; szárazföldön/levegőben, ha minél nedvesebb a levegő, annál többben vannak. Viszonylag kicsi az ilyen táplálék értéke.
- **Seeds**: Kis állatok számára lehetnek fontos táplálékforrások a magok. Általában a talajban lévő magokat csipegetik fel az állatok. A magok a méretükhöz képest nagy energiát tartalmaznak, de igen kicsik. A magvó állatok, akaratlanul is, fogják az adott növény terjedését.

Még jobbra van a Life pont. Az itteni gének azt határozzák meg, meddig élhet egy állat; és élettartamának hány százalékát nemzhet utódokat. Mellesleg az itt megadott számok NEM igazak évek vagy napok, csak relatív összehasonlítások: a jök a különböző állatfajok között. Minden egyes élelőanyagot minél közelebb is változtatjuk az élettartamát (Simulation/Technical/Simulation stuff/ lifespan).

- **Life span**: Minél inkább jobbra van beállítva, annál tovább él az adott egyed. Ha egy adott faj hosszabb élettartamú, az kedvező lehet a szülőknél, de egy bizonyos határon túl kedvezőtlen az utódoknak, mert ugyanazt az életmentésen kell osztaniuk, és az az egész fajra nézve veszélyeztető lényező.
- **Adult**: Ez az az életkor, melynek küszöbén már leszáll nem fejlődik tovább az állat, és immár nemzóképessé válik. Ha a potenciál középtájon áll, akkor teljes élettartamának kb. felénél lép ebbe a korbba. Ha túl koránra vesszük a felnőtté válás időpontját, az állatnak túl gyorsan kell fejlődnie, és emellett (az időhiány miatt) nem lesz elég ideje, hogy összeszedje a normális életét.
- **Die-off**: Ez egy háromállású flag 'Medium ago'; más az élet doien tartó lénynek magas a nem éh — vagy lámadás — miatti halál- valószínűsége, s az még csak fokozódik öregkorára. Az 'old ago' sokkal kisebb valószínűséget állít be, még öregkorára is; az 'immortal' pedig kizárja a természetes halál lehetőségét: akkor egy állat csak éhen — vagy szomjánhálhat, vagy támadásban oshat el.

Ezen Life Span manőver alatt van a Food source menü. Ez az állat fő fizikai vonulatát adja meg.

- **Size**: Ez a gén azt adja meg, hogy maximálisan mekkorára nőhet meg egy állat. Bár a Movement-nél tárgyaltunk a problémát, azt sugallná, hogy itt előnyösebb a kisebb súly, ha nem kell lámadókra számítani, és nem is hűsévö az állat, és mégiscsak egészen így, mert a kisebb testű állatok több hőt vesztenek, mint a testesebbek; és bár az utóbbiaknak nagyobb energiát kell öltük nehezebb testük élelőanyag tartására, az a hátrány az említett ok miatt mérséklődik, s akkor már csak az előnyök (pl. harcban) kell figyelnünk. A jobb alsó sorokban a program ki is kalkulálja az életben tartáshoz szükséges energiameennyiséget (ketimulus doleg, mert rögtön minden változtatás eredményét látszik).
- **Strength**: Ez a állat állat háttérhagyott ósvény tartósságát állítja (amit persze az idő is csökkenti). Minél jobbra van a mutató, annál kisebb lesz a csapás, ahogy elvanul. Persze, ez nagyobb energiameghasználatot jár (hisz 'lopakodik'), de, amennyiben van őt kedvelő élelőanyag, neheztül annak dolgát is. A fajtenntására nézve viszont hátrányos a lopakodás, mert a jövődőlbelje is nehezebben leti fel a dolikvenst.
- **Weapons**: A támadó támadóerejét (s így a védekezőt is, ha a támadó támadóják) adja meg. Minél inkább jobb oldalon van, annál inkább erősebb az állat. Természetesen az nagyobb energiameghasználatot jelent.
- **Vision**: Azt szabályozza, hogy az állat milyen jól tud követni egy csapást. Jobbra: jobbak az ilyen képességek. Természetesen csak bizo-

nyos csapásokkal követ az állat, másokat elkerül (lásd a bal alsó **Protect/Ignore...**), ez is állat, ható, az előbb tárgyalt módon.

- A még legjobban lévő menü a **Terhesség** kapcsolatos: **Conception**. Ez csak aszexuális, illetve nő-nemű állatoknál él. Beállítjuk az utódszámot, a kihordási időt, a meg születési utód méretét stb... Pl. az utóbbira váló a **Size** gén. Ha teljesen jobbra van tolvorva, akkor a születő utód súlya negyede lesz a szülőnek, ami azért lételeményes. Minél nagyobb az utód, annál kisebb az esélye, hogy meggyék. Persze a nagyobb magzatnak sokkal több energiára is szüksége van az anya részéről, s ha azt nem kapja meg, akkor elvetél.
- **Time**: Mivel egy bizonyos energia minden lépésben szükséges egy magzat megszületési méretének eléréséhez, megadhatjuk, hogy ezen energiát mennyi idő alatt szedje össze az anya. Ez nagy, ha a csúszka a jobb oldalon van. Ha kevés időt adunk a terhesságra, az rövid idő alatt nagy energiameghasználatot tesz szükségessé; de az abból a szempontból előnyös, hogy kevesebb ideig lesz jobban munka — és védekezképtelen az anya.
- **% Famine**: Ha a szokásos 50-50 százalékos neme azorint elosztást akarjuk, akkor hagyjuk közöppen a potméret. Jobb oldalra húzva több lesz a nő.

Ezek alatt van egy négyállású kapcsoló: **Number of children**. 1,2,4,8 lehet a választható érték. A nagyobb szám biztosabb nyugodt étegetést jelent, de több energiát követel az anyától, amit ha nem ad meg, akkor most is elveszt a magzatokat. Ilyenkor ajánlott a kompromisszum: azonos a halálosítok, ha kisebb utódokat szül és hosszabb ideig terhes velük (ez a kettő negatívabb színezetű), viszont ilyenkor nem lesznek energia gondok több magzat nevelése esetén sem.



A jobb szöveg szövegben látni látható a Food menü. Fantos; minden állatnak meghatározott méretű bandóje stb... van az élet 'tárolására' (most ne csak az emberi gyomorra gondoljunk: ott vannak pl. a macskafélék vagy a kígyók, akik akár hetekig is képesek koplalni), itt adhatjuk meg annak jellemzőit.

- **Max**: A kaja/pla'tároló' nagyságát határozza meg (az állat teljes méretéhez viszonyítva). Minél nagyobb (jobbba) az a méret, annál inkább van szükség táplálkozásra, persze ez annál nagyobb plusz energiameghasználatot is jelent.
- **Action**: Azt határozza meg, mennyire legyen kiűrt állapotban a gyomor, hogy az állat újra táplálék után nézzen Középpont: addig num mászkál, míg elég ki nem űrti a gyomrot. Jobbra eltolva, először iszik/veszik az állat.
- **Danger**: Azt adja meg, hogy mekkora részre kell csökkenteni a táplálékot élelem áll...-nok, hogy az élelőanyag immár pánikba essen. Ez a szint relatív, az Action-szinthez képest. Így pl. ha manet közben figyeljük meg egy adott állat pánikméretét, láthatjuk, mindig konstansszoros az eltérés az Action és a Danger szint között (lásd: **Variables** ablak).

Amint az előbb az élelemről elmondunk, az igaz a vízre is: ezt adja meg az állat levő manőver: **Water**. A még alább lévő **Wash** manőver az állat betegségekkel stb... szembeni ellenálló képességének paramétereit állítja be (ezt is élelem — és víz — kategóriába sorolták, mindezt mindig kell egy meghatározott mennyiség a hatékony rezisztenciához). A jobb alsó sorokban már csak két kijelző van: a maximális, lehetséges méretet megadó **Max Size**

As az energiatartalmaszámlázást mutató Energy Ezek szuperérdői, optimális értékeiről fontosabb már esett szó, most nem lényegük újje

Növények génei

Megint felülről-balról indulunk. A Gender jelentése mint előbb, az állatoknál, a **Structure** viszont már újdonság: az egész növény fizikai megjelenésétől itt választhatjuk meg. A lüfélek eltengődnék állvány talajon is, de mint élek annyira nem jók, mint a bokrok, amikhez viszont már jobb föld kell, a fákna még jobb stb... *Floating* növényeket vizre is telepíthetünk.

Lefelé a következő menüpen a magvakkal foglalkozik; mivel ezen áll vagy bukik az utódok kérdése, nagyon fontos. Itt (**Seeds**) azt állíthatjuk be, milyen módszerrel terjedhetnek a megok:

- **Sticky:** Ez az állatok szóróba áll be, és így jut messzire;
- **Dropping:** Ez viszont nem jut messzire;
- **Drifting:** A szelek messzire vihetik;
- **Fruit:** A klasszikus gyümölcs-módszer; a kellemes hússal együtt a magyák is messzire kerülhetnek. Persze a megtermékenyítés itt is csak genetikaileg igen hasonló esetben történhet meg.

A következő menü: **Sprout Season**. Itt egy év-szakban csúsznak a levelek. Az ezt követő évszakot mutatja a **Flower Season**, majd a **Seed Season**, köztisztem jelentésűek.

A középső oszlop: legfelül az **Evaporation Rate** található. Minél kisebb, a növény annál kevesebb vizet párologtat el, és ez szárazabb időjárás esetén kulcsfontosságú. Ez persze csökkenti a fejlődés gyorsaságát is.

- **Sprout Moisture:** Ez azt adja meg, hogy a MAGOK kicsirázásához. Rosszabb éghajlaton persze, hogy előnytelen a magasabb érték.
- **Sprout Temperature:** Mint előbb, de a minimál csirázási hőmérsékletet adja meg (éghajlat!).

Atul két igen-nem ilag van:

- **Nectar:** Már volt róla szó az állatok táplálkozá-sánál. Természetesen plusz energiát igényel, de a tájfenntartási lehetőségeket tokozza (né-rek)
- **Eavgreen:** Ha örököződ egy fa, akkor a faj-tennilitás szempontjából előnyösebb a hely-zet. több magot is tud szétszórni

A jobb oldali csúszkákra rátérve:

- **Health:** Ez hasonló az állatok 'health storage'-éhoz. A rövidebb klímákus zavarokat könnyebb átvészelni, ha ez nagyobb; persze nagyobb tartalékolás normális időben na-gyobb energiáit felhasználással jár.
- **Water:** Vízszárazítás, mint az előbb: miről na-gyobb, annál több energiát igényel, de annál hosszabb száraz időszakok is áll tud vésze-lni.
- **Mutation Rate:** Minél nagyobb, annál nagyobb az esély, hogy az idő 1-2 génje más lesz. Túl erős mutáció veszélyes lehet, mert esetleg nem csak a szükséges diverzitást visz be a faj leszármazottai közé, hanem esetleg létfontos-ságú információkat tehet fölénk; viszont a túl kicsi sem jó, mert a hulló diverzitás hiánya alkalmazkodóképtelenné tehet egy fajt.
- **Maximum size:** Minél nagyobb, annál több ma-got tud szétszórni egy növény, de ez persze plusz energiatartalmaszámlázással jár.
- **Old age:** Hosszabb élet=több utód, DE azo-nos időkorások használata stb... ronthatja a fajfenntartás esélyeit

Az, hogy a különböző kaják energiatartalma mennyi, szintén állítható paraméter: **SIMULATION/TECHNICAL/CHANGE PHYSICS/FOOD VALUE**. Tipikusan a húsból sokkal több az energia, mint a növényekben; persze ezt állíthatjuk. Válasz, ha mindent **HUGE**-ra állítunk, könnyű lesz a dol-gunk; viszont ha az ellenkezőjére, akkor igen-csak nehéz lesz a játék, hisz ilyenkor mintha az állat gyomra kevésbé lenne tele, mint nagyenergi-ájú esetekben. Beállíthatjuk az állat húsoit, a mikro-szögletes lányok, a gyümölcsök (ez persze csak a magtermelési óvszakban áll, és csak az *Asaxial*-ra állított növények esetén) a nekár, e

magok és a növények táptételeit. Mivel minden tudja, miről is van szó, nem részletezzük a dolgokat.

- A gének ablakával végezve, nézzük meg a szin-tén alapfontosságú info-menüt! **WINDOWS/CENSUS** (Népszámlálás)
- **Diversity:** Hasonló a **SimEarth**-hoz. Állatoknál magában foglalja, mit esznek, hol terjednek el stb... Nagybőb mutatója arány; nagyobb ez is.
- **Food web**
- **Gene Pool:** Összefoglalja azon genetikus al-ternatívákat, amikkel az élőlények bírnak.
- **Graphs:** Hogy mennek a dolgok az utóbbi 50 napban vagy évben, ezzel nézhetjük meg a fő trendeket — pl. érség, szomszúság, születési arány. Mint az előző **SIM**-eknél megszokhat-tuk, egyszerre 4 grafikon lehet a képernyőn. Persze itt is ki kell választani a vizsgálni kívánt fajt, és a lekérdezni kívánt adatot. A jobb olda-lon levő számok értékszerűen a népszerűsége-t mutatják.
- **History:** A már az előző **Sim**-ekből megszokott üzeneteket tárja el (max. 200-at). Az adott üzenet dátumát (year, date) kijelzi. Az **Older-gomb:** a régi üzeneteket nyomja; 'Newer', 'Latest': új, és legújabbak. Az üzenetek színe is fontos: a kékek az állatmutációkra vonatko-znak, a zöldek pedig a növényire. Fekete: a mi globális beavatkozásainkat mutatja (pl. a hízka lörvényeinek megváltoztatása). A vörös üze-netek egy adott faj kihaltását mutatják, a rózaa-zsínűek pedig figyelmeztetések.
- **Mortality:** Elmagyarázza, miért halnak ki egyes állat/növényfajok. A kérdéses faj az ablak tele-jén válasszuk ki; az 'All deaths' megmutatja, a hat lehetséges halálom közül mennyire hat-tak meg ebben-ekben. Ezek 3D diagramok: életkoraszám a legelőbb álló a mostani év adatait mutatja. A 'Who's Eating Me?' azt mutatja, melyik másik faj kedveli a legjobban az adottat.
- **Population:** A fajok egyedszámának százalé-kos eloszlása a teljes állat/növényállományhoz képest. Itt a program nem veszi figyelembe a növények magvait, szóródásuk előtt!

Az **Animal Lab**-ban a választható (növény vagy állat; a jobb alsó gombbal választhatjuk) faj 3 pa-raméter szerinti megváltoztatását eszközölhetjük ki. Monitorozhatjuk, tölthetjük ezen állat paramétereit. A 3 paraméter: állatoknál a fej (agy, száj, tehát intelligencia, érzékszervi hajlam), a törzs (milyen éghajlaton áll, hogy mozog) és a farok (utódmi-lyenség- és mennyiség) paraméterek változtal-hatjuk; így szintén új fajt hozhatunk létre, per-sze új nevet is adhatunk nekik (bal felső opció). A program állandóan kiírja, hogy a fenti követelmé-nyek szempontjából pl. az adott faj milyen állatot testesít meg; a növények esetén hasonló a hely-zet (ott a gyökérrendszer, a növény teste és a vi-rágjának milyensége szabályozható). Aprólékos pixel-munkára is lehetőség van a jobb oldali fél-ablakban.

Szólni kell még a **Simulation** menüponttól

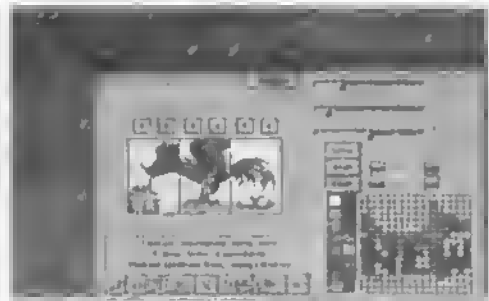
- **SIMULATION/ LAYERS:** minden állatot, nö-vényt mutatson-e;
- **SIMULATION/ TECHNICAL:**
 - **SET RANDOM SEED**
 - **CHANGE PHYSICS:** Törzslaws of Physics
 - **Movement Costs:** Mint mindenre, a mo-z-gáshoz is kell energia. Már a **MOVEMENT**-részről említettük, hogy több energiát igényel a több skill egyszerre stb... esetl; részle-tesen itt állíthatjuk be a dolgokat. A jelölés; **Tiny** a legkisebb energia, **Huge** a legna-gyobb. Bár a való életben repüléshez sokkal több energia szükséges, itt mégis bármit be-állíthatunk.

A következő almenü-ponttól, a **Food Value**-ről már esett szó, viszont a **Metabolish Costs**-ről még nem. Ez épp a testhőmérséklet fenntartására kényszerítően átfordítandó energiát (ami még lo-vábból is hidegben, lehessen és növényben) állítja be, és mindkét paraméter szerint választható. A **Health Costs** az 'egészség-tartalékkal' függ össze; ami mindig csökken járványok, útközletoek stb... miatt. Itt azt állíthatjuk be, Mennyi EGÉSZ-SÉGET VESZÍTSEN valaki, ha pl. csúszkáz stb...

- **Toxin:** Mielgözölben, minél nagyobb a beáll-ított érték, annál több 'egészséget' veszít az áll-lat.
- **Plaque:** Amikor fellép a járvány, az állatok egy-ik csoportja megfertőződik. Betegségük **MIN-DEN** napján vesztenek egy adag életértől, attól függően, hogy itt mit állítottunk be.
- **Old age:** Itt **Immortal**-nak deklaráltunk egy egyedet, halhatatlansága ellenére öregkora-ban mindig energiát fog veszteni. Persze ez egy ideális eset: a valóságban állatok ritkán érnek meg ilyen kort.
- **Crowding:** Ez az összezártság minden hálal-útjától egyetemesbe veszi, pl. kórokozók könnyebb terjedése stb...
- **Battle:** Azt adja meg, hogy az élelemént vívott harcban mekkora erőt veszít mindkét fél (az erőviszonyokat illetően: általában mindketten erőt vesztenek, a kisebb súlyú, gyengébb legy-vertető többet, ami hamarosan a halálához ve-zet)

Visszatérve a **Change phisics** almenübe.

- **Plant costs:** A növények túltételi tartalékait adja meg. mind a víz, mind az egyéb szorvó-lan lápanyag tekintetében. A két almenüben a **Tiny** jelentése: a növény csak igen keveset használ fel a tartalékaiból; **Huge:** épp ellenke-zőleg: lehál könnyítés: mindent **Tiny**-re lekap-csolni.
- **Simulation Stuff:** A **lifespan**-nel, a **mutation rate**-tel már találkozunk.
- **/ Day length:** A napokról tenni kell, hogy 'szk'-ekből állnak; minden egyes ilyen elemi ütemben az állatoknak 1 célját van lehetőségük mozog-ni, és 1 dolgot egyebet csinálni, pl. erni. Így vi-lágos, hogy ha állatokat akarunk megfigyelni, akkor a sebességet le kell vennünk; de ha pl. növényeket (mondjuk lákat), akkor gyorsítani kell (lisz a növényeket a szimulációs rész na-ponta csak egyszer updné-olja). ekkor 20-30 óv 1-2 perc alatt lejátszódik; és ez az igaz sz-muláció!
- **/ Year length:** Ennek hossza is változtatható. Ha kevés napból áll egy év (tehát rövid), akkor az évszakok túl gyorsan váltakoznak; ez nem túlzenen előnyös pl. a növényi alkalmazkodó-képesség megfigyelésénél, de pl. gyors, több embeiótónyi esemény sor 'indulására' (pl. erdőségek nevelése) tökéletes. Az állatokat nem nagyon zavarja a gyors évszakováltozás, ellentétben a növényekkel.
- **/ Plant, illetve Animal limit:** Valamivel gyorsítja a szimulációt, ha a lufkoros növények, illetve állatok elpusztulását engedélyezzük.
- **/ Mutation rate:** Ezt már pl. az **Experimental Mode** bolygótervező-képernyőjén is beállíthat-tuk. Itt is azonos a szerepe: középpálásban vi-szonylag jól alkalmazkodó fajfenntartás.
- **/ Soil and Climate Change:** Azt szabályozza, hogy működésünk alatt milyen gyorsan puszt-uljon le/gazdagodjon a növények nélkül/nö-vényekben gazdag vidékek talaja (lásd: erő-zítő, illetve a másik oldalról növény) miután-nyok, levelek bomlása). Bőve húzza. nincs vál-tozás; jobbra: maximális változás



Itt is monitorozhatunk még erről az első benyomás-ra talán bonyolultnak tűnő programról? A cél ugyanaz, mint ami a **SimEarth**-ban volt, csak itt még több kísérletezési lehetőségünk van. Fel-építhetünk ökológiai egyensúlyt, stb — mindez a játékostól van bízva. Mi csak maximális jezők-kei tudjuk látni, habár PC-n előge behatárolt a konfiguráció milyensége, bizonyon benne, hogy hamarosan megjön az Amiga változat is!

TÖKÖSMÁKOS

RIZIKO (64, Amiga)

Már megint én vagyok az. Ja, hogy ki? Hát PITE SOFT! Ha már itt lórtunk, akkor egy kis helyesbítés. A 'PITESOFT'-ot nem egyből írom, hanem csak így külön: PITE SOFT. A CoV 23-ban egybeírták (Bocsi — CoVboy). Na de mindegy, nem ezért akarom írni. Honom azért, mert készítettem egy játékleírást. The gama codenome is: RIZIKO.

Pfffhuú! Marha humoros volt, nem? Naszóvalazabazinagyhelyzet, hogy az egy stratégiai társasjáték, mághozzá magyar nyelvű. A játék a Föld nevű bolygó hol kontinensén játszódik (Észak-Amerika, Dél-Amerika, Európa, Afrika, Ázsia, Ausztrália). Max, halkan játszhatjuk, de ha kovesabb a játékos a maradékkal a gép lesz majd. Mindenki kap egy feladatot, amit jó ha nem árul el senkinek. A Föld 42 részre van felosztva, abból kezdéskor mindenkinek 7 rész jut véletlenszerűen elosztva, mindenki egy hadsereggel. Eközben 3 hadsereget lehet felrakni oda, ahova akarjuk és amennyit akarunk. (Mármint a háromból ahova emonnyit. Szóval értitek!) Bonus hadseregeket kaphatunk fel, ha elfoglaltunk egy kontinenset, de csak akkor, ha egy egész körig nem támadnak fel a többiek. Ezen felül még minden harmadik kör után amelyikben támadtunk, kapunk csapatokat. A játékol az nyert meg, aki előbb teljesíti a feladatát. Hát ennyi főmódon a lényeg. Most

kána valamit írni a játék kezeléséről ami hát — szóval izé... mintha egy kicsit zavarossá sikeredett volna, de akinek meg van a játék, szorintom meg fogja érteni.

A játék kezelése

A képernyő alsó részén van négy különböző ikon. Ezek között a kurzor billentyűkkel lehet válogatni és RETURN-al lehet kiválasztani. Ezek után is csak azt a három billentyűt kell használnunk, meg valamelyik SHIFT-et. Ha a TARTALEK FELTEVE. SEVEGE opciót választjuk, akkor az egyik országunkban megpillantunk egy számot, ami azt jelzi, hogy hány hadseregünk van ott, ezen kívül még láthatjuk a környező országok csapatait is. Ezzel egyidőben a menü is megváltozik és itt lesz az ország neve a földrész neve, a még felfedező hódoró, valamint itt is láthatjuk seregeink számát, ugyanis ha rekunk le csapatot akkor az itt fog látszani a lörkőn csak később. Egyébként a második kártyán itt lehet majd hadsereget átcsoportosítani.

A JELENTÉS KÉSZÍTÉSE választásakor a játékosokról és a kontinensekről kaphatunk infókat.

FEJLÉPÉS MEGNÉZÉSE: Hét azt baromi nehéz kitalálni, hogy mire jó. Ha a TAMADÁS-t választjuk, akkor először is beállítjuk a lörkőn, hogy körülbelül hol akarunk támadni. Utána konkrétan ki kell

választani azt az országot ahonnan támadunk és azt amelyiket támadjuk. Ezek mindig csak szomszédos országok lehetnek. Ezután jön maga a támadás, ami kockákkal lórtánik (természetesen a gép dob a kockákkal).

A támadó mindig eggyel kevesebb sereggel támadhat, mint amennyi van neki és max. 3 kockával dobhat egyszerre. A védővel ugyanez a helyzet, de ő az összes emberével védekezhel. Például, ha a támadónak és a védőnek is egyaránt 3 serege van, akkor a támadó csak két kockával dob a védő viszont hárommal. Az értékelés úgy történik, hogy a támadó legnagyobb dobását a gép összehasonlítja a védő legnagyobb dobásával és ha a védő nagyobb vagy egyenlő a támadóéval, akkor a támadó veszít egy embert, ellenkező esetben — ha a védő dobása kisebb — a védő veszít egy embert. Ugyanezt megteszi a gép a két középső és a két legkisebb dobással is.

Egyébként minden dobás után kilijja az eredményt. Az ország akkor van elfoglalva, ha a védő emberei elfogynak.

Ha úgy gondoljuk, hogy már mást nem akarunk csinálni, ebben a körben, akkor válasszuk megint a TARTALEK FELTEVE-SEVEGE ikont és így átaduk a lépést a következő játékosnak.

• Csozso of Pite Soft From Kaposvár

Adidas Championship Football (64, Amiga)

Az Ocean most (már 2-3 éve) egy vadí új játékkal rukkolt elő. Ha esalleg nem jöttetek volna még rá: toci. Rögön az elején kezdem. Tök jó Intra és jó zene. Ezért lehet választani, hogy a gép ellen, vagy a haverod ellen akarsz játszani. Ha egyedül vagy, akkor jobban teszed ha rám hallgatsz, és a gépet választod. Kivételszethalad 24 ország közül, hogy melyik színei alatt akarsz játszani. (hajrá, magyarok) és jöhet a sorsolás. Két nyíl között pörögnek az országnevek, majd véletlenszerűen megáll, és beteszi a 6 csoport valamelyikébe. Megsugom, mindig a soron következő. De ha valakibon nagyon ég a játékláz, akkor megnyomja néhányszor a lüzgombot, és már kész is. Majdnem. Egy kicsit azért várni kell. És jönnek a meccsek. A gép közli velünk, hogy a mi meccsünk jön. Ezért hát press fire. Megjelenik négy

ikon. A bírói sippal tudunk közülük választani.

- botkormány: Game options; itt állíthatjuk be a zenét (be-ki) valamint a játékidő hosszát.
Negyed kör 2-szer 2 perc
Fél kör 2-szer 4 perc
Háromnegyed kör 2-szer 6 perc
Teljes kör 2-szer 8 perc
Itt lehet még a játékképet ki és betölteni.
- kupa és jegyzetomb: a bejókáság állása/eredményei;
- pályák: select formation;
A felállás kiválasztása. A számok mellett jobb oldalt van egy nyíl, ezt lehet mozgatni. A kezdőknek ajánlom az 5-3-2-es felállást (5 hátvéd, 3 középpályás, 2 csatár);
- cipő: No comment;

Fej/írás játékkal dönthetjük el, hogy ki kezd középen. Két választási lehetőség van.

Heads/Tails. Mindenképp válassza kedve szerint, és megjelenik a kezdőkép. A jobb alsó sarokban megjelenik a bíró és kezdődik a játék. Csak győzzük felhozni a hőt. A legjobb az egészben az, amikor felrúgjuk az ellenséget a 16-oson belül és kiállítanak. Ja, e 11-es nem nagy szám, mert csak középen kell állni a pasassal. Ugy is balerúgják. Nem kell aggódni, a 9. gól után kiadok a számláló és nem számol tovább, szóval a legrosszabb esetben is csak 9:0-ra kapunk ki. Szóvalam az első meccsén 21-et kaptam. A nehézségről csak annyit, hogy a 6. meccsen eljutottam az előtől 16-oséig! Összegezve: jó játék, csak egy kicsit — nagyon-nagyon — nehéz. Jó halófotózási!

• Grey Eagle, azaz Petyvás Dániel

Clik-Clak (64, Amiga)

Nokem Empire+GP lörés van meg, ami az elején közli a szintkódokat. Ez akkor jó, ha elveszett az a cetti amire fölittuk, a legutolsónak teljesített szint kódszavát. Parsza az némi visszaélésre is ad alkalmat, de jobb, ha nem mindjárt a legutolsó szinten kezdünk. Gyakorlást célokra pont magfóla az első szint is. Ha most kezdünk játszani a játékkal, akkor először mindenféle „örök” dolgokkal megkötöni a zsebelinkat, mert még így sem lesz túl könnyű. Akkor talán el is kezdhetnénk...

A címképernyőn egy csomó fogaskorék, meg néhány „izé” dől a nyakunkba, de mi ennek ellenére hősiesen megnyomjuk a lüzgombot. Némi töltőgetés után elénk tárul a főmenü.

Első kép: Egy létványos fojósugrás a játékláza (a fojést képzéltetők hozzá).

Második kép: Ha erre clikkelünk (ez olyan Amigásan hangzik!), akkor a gép egy kódszóra kíváncsi. Akinek nem Emp+GP lörés van — meg akinek ez van, annak is — következik most egy táblázat:

01: —	05: Natalu	09: Imanid
02: Peschl	06: Clupel	10: Niridn
03: Mastro	07: Morela	11: Idrape
04: Urlolo	08: Sufeis	12: Quaua

Harmadik kép: A zenét kapcsolgathatjuk vele ki/be.

Negyedik kép: Hall Of Fame (perdon: Fame) itt a best Clik-clak-kos flúkat láthatjuk, (tettűnő, hogy egy csomó név egyezik a következő menüponi neveivel...)

Ötödik kép: Az elkövetők névsara (csupa olasz manus).

Miután mindent kedvünkre átvá/lt/be összeállítottunk, végre el is kezdhetünk játszani. Egy kis lőtőgetés után egy órából (mi több, kakukkosórából) előbújó kakuk a rá igen jellemző kakuknyelven („kakukh”) közli velünk az aktuális színi kakukkját... (nem kell megijedni, azt akartam írni, hogy: számát.)

Erre megjelenik a Pisai Ferde Torony. (Hogy jönnek ide a fogaskorékok?)

Itt meg kell állni egy kicsit, mielőtt teljesen meghű... sss klatty, dojng bumm... Folytatom...

Egy kis magyarázatra szorultok a játékat II. lőben. Szóval keretönél helyett inkább ringassuk magunkat mesés hangulatba, képzeljük azt, hogy mi vagyunk Mekk Mester, vagy Ilyesmi. A feladatunk a következő: meghívunk minket a világ különböző híres építményeihez, ahol nekünk különféle ügyes szerkezeteket kell összerakni a rendelkezésre álló fogaskorékokból. Hogy miért, azt a fane sem tudja, de ez a lényeg. Ha sikerült a szerkezet, akkor kilenszelnk mőkás dolgokat művelnek. Pl. a szabadságzseber megnézi az óráját... s.b. Mivel a szobrok meglehetősen nagyméretűek, azért képernyőkre osztották be őket. Nagyszerű... szóval ott folytatom, ahol abehagytam.

Első szint (Pisai) első képernyő.

Először ismerkedjünk meg a játéklőrel. Szóval, hogy nyugodtan vizsgálódhassunk,

nyomjuk meg a 'P' billentyűt. Háhá-pousa. Ha újra megnyomjuk, akkor folytatódik a játék, de egyenlőre még ne nyomjuk meg. Felül látható a jótéktör napjainkban egyre divatosabb, a torot kíváncsan érzékelte, bravúrosan megoldott öbrázolása. Nem kell örülni: 2D. Am alul sokkal érdekesebb dolgok vonják magukra a szemlélődő figyelmét. Ebbe a "menübe" úgy juthatunk be jóték közben, hogy a kurzorral (bocs: ponttorral) alul kimegyünk a játéktérből. Ekkor a középső négy ikon közül kell kiválasztanunk a számunkra éppen megfelelőt.

Első ikon: Fogaskerekak telepítése. A pointer ilyenkor fogaskerek alakot ölt. Ez segítségünk van, mert a nagysága mindig az éppen lörakandó fogaskerek nagyságát mutatja. Az éppen lörakandó fogaskerek után következőt a balszélén lévő nagyobb ablak mutatja.

Második ikon: Ellenfelek jóvőldözése. A játéklé írók úgy gondolták, hogy ez az egész így túl egyszerű, ezért gondoskodtak számunkra némi térsaságról. (da lehet, hogy a jóték eredetileg SHOOT'EM UP volt.) Kétféla aranyhavor próbálta megke-szeríteni az életünket; az egyik úgy néz ki, mint egy cementeszsák, a másik viszont csepp alakú. A pointer egyébként célko-rezsi alakú lesz.

Harmadik ikon: A tolesloges fogaskereket felrobbanthatjuk ennak az ikonnak a segítségével. A pointer bomba alakban jelenik meg.

Negyedik ikon: Rozsdós fogaskerekak bealajozása. A pointer csepp alakú lesz.

Az ikonok között úgy választhatunk, hogy alul kivisszük a pointer a játéktérből, ráalunk a választott ikonra (villog az aktuális) és visszamagyunk a játéktérbe (joy lef).

Rex I. (64, Amiga)

Ez a program támáját tekintve egy közép-kori manager prg. A program célja az, hogy a námat birodalmon belül minél nagyobb politikai és egyéb szerepet töltsünk be. A XX. század vége felé készült, pontosabban 1990-ben. Készítette a ... (a helyes választ a pontozott vonalra kéram beírni). Játsszódik 1960-tól addig amíg meg nem unod. A játékokban egy forduló 1 évet jelent. A játékok 1-4 játékos játszhatja.

A jóték betöltése után be kell állítani a játékosok számát és nevét. Ezután elénk tárul a főmenü. Fant látható címarunk, arcképünk, nevünk, uralkodási területünk és az évszám. Az utóbbi 3 szinte minden menüben megtalálható.

Jobb oldalt néhány hasznos Információt láthatunk:

Einwohner: Lakosaink száma;
Kornbedarf: A lakosság 1 évl gabena-szükséglete/Maas-ban;
Kornspelcher: Raktáron tárolt gabena mennyisége/Maas-ban;
Vermögen: Pénzünket jelöli/Tallérban;
Landfläche: Földterületünk/Ha-ban;
Mühlen: Malmaink száma;

Bal oldalon 7 menüpontot találunk:

LANDGUT/Mozógazd.:

Jobb oldalt itt is találhatunk néhány hasznos dolgot:

- Szántóföldünk/ha-ban
- Pusztá/ha-ban
- Erdő/ha-ban
- Ezüstbányánk száma
- Malmaink száma
- Pénzünk Tallérban

És további 5 menüpontot bal oldalt:

Wald roden — erdőirtás (minden évben 1 megadott mennyiséget lehet klvág-ni);
Ödland beackern — pusztá befogása (pusztá-szántóföld);

Néhány azó az allentefekről.
A cementeszsák ide-oda ugrál a logaskerekak felrakására szolgáló póckókön. Egy-szer csak maggondolja magát, és elkezd ugrólni. (Már úgy éntam, egy helyben) Mint tudjuk, a cementeszsák neház. (Perszo csak ha tela van. Gondoljuk azt, hogy az egy szép tall páldány!). ezért egy idő után a póckók letörrik. Az alsó pályákon még nem sok vizet zavar, de a későbbiekben sajnos égatón szükségünk lesz minden egyes póckókra, szóval mindan szíváljadalom nélkül lelővöldözhetjük őket. A csopp a rozsdát képviseli. A rozsdós fogaskereket meg kell olajozni. A cseppet meg lelőni. Egyébként mindkettőjüknek jó nagy számai vannak, és az animációjuk is aranyos.

A cementeszsák akcióba lépését, és a rozsdós fogaskerekakat is jellegzetes affekt kíséri.

Ezak után a feladat adott: a lörög fogaskeréktől a forgómozgást el kell juttatni az állókig (de csak azokig az állókig, amelyek már a pálya elején is lent vannak). Néhány pálya alatt bele lehet tanulni a háromféle fogaskerek (kis/közepes/nagy) összes kapcsolódási formálba.

Az Igazi játék, csak a magasabb szinteken kezdődik.

Élőtek száma: Az alején már beszélhünk róla, hogy őrdomes játszani. A játékban lör-mésztesen nem lehet meghalni, de kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy a feladat teljesíthatatlanná válik. Ekkor kell használnunk a 'RUN/Stop' billentyűt. Ujrakezdhetjük vele az emeletet. Ekkor veszténénk el egy életünket. Az utolsó három ikon alatt is találhatunk számokat, amely a randelkezés-ra álló mennyiséget volt hivatott mutatni, amíg fel nem törték a programot...

A jobb oldalon található a pontszám, és az érmék mennyisége. Ha befejeztük a pályát,

akkor a gép pontokat ad az általunk lörakott forgó fogaskerekakért, a nem forgókért meg pontokat von le. Néha úgy gondolja, hogy jór egy pénzörme is, amelyet az omaletek között (biztos a lépesóházban) elhelyezkedő "félkaru reblő" néven közismert masinákön verhetünk el. Ezeken egyébként hasznos dolgokat is lehet nyerni. Bizonyára mindenki látott már lyot (hogyné, többször) szóval nem magyarázom.

Ennyit! Ha igen szadista hangulatban vagyunk, kipróbálhatunk néhány jó dolgot, mint pl. úgy összerakni néhány kerekat, hogy az na tudjon forogni, és összekötni egy forgóval, vagy felrobbanatni egy olyan fogaskereket, amelyen a rozsdá éppen obédel stb. Ha befejeztük az építményt, akkor a már említett humoros dolgok következnek, as a gép közli velünk a következő szint kulcszavát. Valamint töftődik az újabb pálya, amely csak egy újabb ámokluto fogaskerekakozgatóra vár...

Mint már mondtam az Igazi jóték csak a magasabb szinteken kezdődik... a pályák elképesztően nehezék lesznek (jó pálda erre a sldnyéi operaház, az alsó emelet jó könnyű, de a másodikon már kettőáll az ember fűla-farka — ez egy egzotikus betegség —, mire kész lesz a pályával), és a cementeszsákok — ha nam figyelünk — kulcsfontosságú póckókat törnek le, a rozsdá asz a kerekakét, megjelennek az olyan fogaskerekak, amelyek csak egy irányban hajlandók forogni, még jó, hogy egyszerre csak egy rozsdá és egy cementeszsák lehet a pályán, egyre logynak a rendeltetésre álló póckók, stb.

Szóval ez egy nagyon jó játék. Ajánlom ATOMIX-maniásoknak (mint én), és mindenkinek. Jó szórakozást hozzá!

• Pándi Zsolt, Veszprém

Mühlen bauen — malmok építése (1000 ha föld - 1 malm);

Silberminen bauen — Ezüstbánya építés (u. mint M.b.);

Beenden — Vissza a főmenübe;

HANDEL/Kereskedelem:

Jobb oldalon a már megszokott Információk, és néhány új dolog:

Motor holz: fa (moterben)

Silbarunzen: ezüst (unciában)

Továbbá még 7 menüpont:

Korn kaufen: Gabona vásárlás (fontos, hogy több gabona legyen mint a szükséglet, márt ha nem, éhenhalnak az omberek)

Korn verkaufen: gabona aladás;

Silbar verkaufen: ezüst aladás;

Holz verkaufen: fa aladás (nem őrdomes eladni, mert nem sokat ér, és mert kell a kastélyépítéshez);

Land kaufen: föld vásárlás;

Land verkaufen: föld aladása;

Baenden: Vissza a főmenübe;

JUSTIZ/Igazságszolgáltatás:

Itt állíthatjuk be az adóink/Steuern, és a vám/Zoll nagyságát %-ban, Igazságszolgáltatásunkat/Justiz 4 fokozatban:

Milde-gyenge: Minél erősebb az igazságszolgáltatásunk annál több hadsereget kapunk, de annál több kivándorlónk is lesz. Nálam annál az opciónál mindig befagy a játék

Gerecht-Igazságos

Hart-kemény

Glerig-mohó

Es a robotot/Frondienste is, hogy hány napot dolgozzanak 1 évben/max 365;

Majd vissza a főmenübe/Beende;

Alul látható még hadseregeink száma.

FINANZ/Pénzügyak:

Fent látható, hogy részvény van a tulajdonunkban és kía, Jobb oldalon tájékoztatást kapunk a játék állásáról, betoldalon pedig 3 menüpont: Részvények el-

adása, vétel és Beenden. Az első 2 ponton belül láthatjuk az eladható/vetható részvények számát/értékét. Beállíthatjuk, hogy kiól és hány részvényt akarunk vanni/eladni

HOFF/Udvar:

Jobb oldalt láthatjuk városarnk nevét.

Schlossbau: Kastélyépítés (kell hozzá sok pénz és la).

Gerachter krieg. Igazságos háború? (Még soha sem sikerült, ha gép ellen játszok, nincs elég hadseregem, ha másik játékosal, akkor meg befagy.)

Historie: Történelmük 1600-tól;

Spil saven/ladan: l/O opció;

Info: Egy kis reklám;

Beenden

KARTE/Névkóp:

Németország térképét láthatjuk, rapa a villogó területek a mi városaink

BEENDE: Evzára.

Ezután két oldalnyi szövegöt találhatunk amelyek a következő Információkat tartalmazák:

Először is az évben kitermelt ezüst mennyiségét unclóban (ha nincs bányánk akkor ez nulla). A következő sorban a be- vagy kivándorlók számát. Majd az éven született gyermekek számát, a malmokon behozott hasznát, és az edőbal és a vamból betöltött összeget láthatjuk. A következő oldalon láthatjuk, hogy milyen volt az időjárás és mennyi búza termett az évben. Alatta látható, hogy a raktáron tárolt gabona hány szaléka rohadat el. Majd az éven kifizetett zsoldok összegét láthatjuk.

A játék egyhangúságát egyébként az év végén kirt üzenetek törk meg pl. Pestis tört ki az országban, ilyenkor a lakosság kb. 75%-a meghal, vagy kapok a nagybátyómtól egy szép öreg malmot stb. Jó szórakozást!

• Kiss Bolázs Péter, Szarács

Adventure



Eye of Beholder (Amiga, PC)

Az utóbbi idők legnagyobb Adventure le-
véldőmpingje az Eye of the Beholder c.
játék CoV-ban megjelent leírására érke-
zett. Ezek egy része azt bizonygatta,
hogy mi milyen hülyék vagyunk, más ré-
szük kiegészítésekkel küldött, harmadik
részük pedig kérdéseket tett fel. Most
ezekből csomagoztunk:

Dohrum csak 3-as szintű harcos, Tod
Uphill-t az egyik számban 4-os, a másikban
5-ös szintűnek írták, valójában 4-os. A
többi remélem jó (azokat még nem támasz-
tattam fel). A karakterek sorrendjét fel lehet
cserélni; a karakter nevénél jobb click, ek-
kor elkezd villogni egy SWAPPING felirat,
amíg villog egy másik karakter nevénél meg-
jeleni jobb click, s már fel is vannak cserél-
ve. A „parszfvók” mindonüt lopnak, lával-
ról érdemee őket kinyírni (egy Fireball elég
nokik). A Neutral Poison nem hülyíti meg
az ellenfeleket két akból (de lehet, hogy
több lesz).

- nem ollonfőre kell alkalmazni, hanem
saját karakterre;
- nem „Elmebal” hanem ollonmérög, olyan
a helése, mint a Cure Poison-nak.

Más. A 9. szint tórképéről lemaradt, hogy a
3-as helyén Chaimmal van. (1,2,4 a felsoro-
lásban, 3-nál hlányzatl?)

Happál Mast ölosztottam fel Tyriát, ő tény-
leg 6-os szintű nálam is, vszám Beahram
csak 7-ee. Még egyszer fölélesztettem Tod-
ot (most már több EP-je volt a karakterelm-
nek) és most 5-ös szintű. Mikor először
éledt fel, akkor csak 4-os volt. Hogy van
az? Valószínűleg az addig általunk össze-
gyűjtött EP-ből ad a fölélesztett karakter
EP-jéhez. Ezért lehetnek különbségek.
A 10. szinten a C-vel jelölt folyosón a kap-
csolók kapcsolgatásával ol lehet tüntetni a
teleportokat.

Az 5-ös szinten a 6-os gyűrűt föhőve valaki-
nak az ujjára, a karakter oséskor nem seba-
súl meg. A 6-os szinten, ahol a 2-es kövöl
jelztek, ebben a szobában is van gyűrű,
de az nem produkál ilyeneket. Hohol A 6-
os szinten a G-vel jelzett teremben, miután
leraktuk a dartszálakat, a kivezető folyosón
egy keleti falmélyedésben találhatunk egy
tört, és egy „Adamantite Dart”-ot. A játékok
lehet billentyűzettel is irányítani: a karakter

értékeit beállításánál a kurzorgombok-
kal, illetve a labirintusban a kurzar gom-
bakkal és a numerikus billentyűzettel.
Előre: '8' / hátra: '5' / jobbra: '3' / balra: '4'
/ fard. jobbra: '9' / ford. balra: '7'.

• TOTO, Kecskené

- A 4. szinten az ajtókhöz (Induló helyszí-
nen) főlösleges olpazatalni a Silver Key-t,
ugyanis a Thief alkulcsa jót tesz a zár-
szorokozotnak.

- Az 5. szinten A-vel jelzett helyen lévő 3
ajtó közül 2-1 is ki lehet nyitni alkulcsal,
így a Dwarfen Key is megmarad.

- A 10. szinten az 5-ös szobában nemcsak
Potion of Poison, hanem Wand és 2
Cleric Scroll (Cure Critical + Flamm
Blade) is van. Ezek is a falon lévő reke-
szekben találhatók.

- A 9. szinten a G-től DK-re lévő szobában
találunk egy Mage Scroll of Stoneskin-t.

- A játék feltörésével kapcsolatban: az El-
sőségiályban leírt törés nem működik,
ugyanis nem megy tovább ENTER-re.
Megoldás: pl. a szavak helyét feltöltjük
'A' karakterekkel, és azonos távolságra
(6 byte-onként) 00-t írunk. Így fog kinéz-
ni: AAAAAA AAAAA... (''-00). Ezzel a
módszerrel bármí boítható, és akkor a
beírt szóra (jelen esetben AAAAA-ra)
megy tovább a létránál. Egyébként a kó-
dot a 6-ról 7. szintre levezető lépcsőnél
is kéri. Ott is ugyanez (AAAAA) a kód.

• Pálinkás László, Monoriérdő

- A ranger-t nem szakás „oserkész”-nek
fardítani vándor vadász vagy erdőjáró
helyett.

- A cleric podig vőképp nem varázsló,
hanem pap vagy ezarzetes...

- Volt egy ilyen ezővagetek: „A cleric és
mage, a szintjükhöz képest eggyel ala-
csonyabb szinthez tartozó varázslatokat
alkalmazhatják”. Na, hát ez egy mar-
haság. 2. szintű varázslatot 3., 3. szintű
5., 4. szintű 7., 5. szintű 9. szinten kop
a karakter.

- Another marhaság: „Szintugrás után az
elért szintekhez tartozó varázslatokból
eggyel többet memorizálhat a karakter”.
Na, ha ez így lenne, akkor pl. egy 10.
szintű mage 9 db 1. szintű spell-t memo-

rizálhatna (mog 8 db 2 szintűt, 7 db 3-at,
6 db negyedikot stb.). A veléságban erre
a „memorizálható varázslatok száma”
bulira egy szép kis táblázat valna, és így
az omított 10. szintű mégad 4 első, 4
második, 3 harmodik, 2 negyedik és 1
ötödik színlű spell-t memorizálhat. (Ha-
csok nem specialista, de ezt mast hagy-
juk...)

- Az írtatok, a HP szintlépéskor 3-6-tal nö-
vöszk. Valójában: a mágusnak: 1-4-
gyel, tolvajnak: 1-6-tal, papnak: 1-8-cal,
fegyverforgatónak (harcae — ranger —
lovog): 1-10-zel. Ha az ogászsg tulaj-
donságot 18-ra tuningoltuk, ahhoz hoz-
zójón még +2. fegyverforgatóknál +4.

- A „spiteur”-t valójában drider-nek hívják.
- A „Jum undead” nem vorázslat, hanem a
pap szent szimbólumának az o kollomas
tulajdonsága, hogy az élőhalottak telje-
sen allorgiások rá, és ha meglátják, vil-
lámgyarsan rugalmas elszeladó hadmü-
velőteket hajtanak vőgre.

- A Bless varázslatnál nem arról van szó,
hogy nehozebben találunk ol minket, ha-
nem, hogy mi könnyebben az ellenfelet
(AD&D-ül ezt úgy mondják, hogy kapunk
+1 TOHIT-et és mentődobást).

- A Cure/Cause Light Wounds nem 5-10 és
nem is 5-12 HP-t gyógyít/sebez, hanem
1-8-at. (A Healing Potion is onnyit, nem
5-12-t)

- Az Aid spell nem 5 HP-t ad, hanem 1-8-
at.

- A Flame Blade-dol nem 10-15 HP-t, ho-
nem csak 5-8-at (előhalottak ellen még
+2-t) mog lehet sebezni.

- A Fireball sobzése 506, de van ollono to-
lező. Ez emberi nyolvio lofardíva a kö-
vetkezőt jelenti: a sobzás 5-30 HP, kelle-
mellenabb esetben csak 3-15.

- Az Extra Healing Potion nem 10-20 HP-t
gyógyít, hanem 6-27-at.

• Hancu@ from Vác City

- 6. szint: Egy fontos dolog kimeradt a fo-
kote köpenyos figura beszédéből: az,
hogy a Wand of Silvas a lörpáknál van.
Az elzárt részon toléljuk a Stone Ring-et!

- 7. szint: A 01-es ajtó (Galdun) Key segit-
ségével nyílunk, csak az elzárt részon lé-
vő nyílik Draw Key segítségével. Ha o C-
val jölött gödörnél leesünk, a 8. szint egy
olyan termébe jutunk, emi csak belülről
nyítható. Itt egy egyirányú teleport is van,
omi e K-vel jelölt helyre rak.

- 8. szint: Az F mellött lévő 11-es kincs
nem egy gyűrű, hanem egy Draw Baas.

- 9. szint: A G-vel jelölt folyosótól délre két
fekete kavicsot szerezhettünk. A 7-es szá-
mú kincstől délre lévő szobában tárgy
rekeszbe + gomb = illúziófal ki. D2-vel
jelölt ajtók egyike som nyílik Ruby Key
segítségével: az elzárt részon lévő elzárt
területen.

- 10. szint: Az 5-ös számú kincstől délre
Cure Critical + Flamm Blade Scroll van.
A 11 és 12 számú kincs között gödört ta-
lálunk. Itt lehet bejutni a 11. szintre.

- A 10. szintől kezdve kissé nehezős ész-
revonni a kie kapcsolókat, ilyenkor kap-
csoljuk ke az egeret és karoggljuk az
'M' billentyűvöl (o kurzarbillentyűkkel
mazoghatunk).

- A „Lightning Bolt” és a „Flamm Arrow”
esetében nem mindogy, hogy a varázsló
a bal, vagy a jobb oldali sorban áll, ezek
a varázslatok a képernyőnek azon a ré-
szén ropólnak, ahol a varázsló áll.

- JOHNNY: Endreffy János, Nyíregyhéza

Mindenféle

NEWS

- Van olyan PLUS/4-es csapat, melynek három tagja csajszil WOW! Emberek! Hozzá kell még tennem, hogy van egy kodvas kis programjuk, a NIBBLY'92, az egy maszkalós game, C64-ról. Egy hor-nyóval kell szenvednünk, COOL GFX!
- PROKY maoslio egy programot írogat, il-letve konvertál, a cím talán egyeseknek ismerős, OVERLOAD, egy C64-es logikai sluff! Hozzá kell tennem, hogy a zenője és az effektjól SIO-kátyások, erre még ré-tértek!
- LOGO. Ez a név ismerős mind AMIGA, mind C64 tulajdonosoknak, NOS, lesz +4-as program is, digitalizált nőikkel és szuper zenével, a címe: LOGY.
- RACHY alkészítette a LLOYD GAME c. puzzle game-t, számokat és képeket kell klicni benne és szóp és jó és örömes megszerezni!
- Elkészült a MAGICPAINT+++! PROKY/SEX & SPIRIT műve, COOOOOOL!
- Készül az ART STUDIO, CSORY készíti a DRAGONWARS mellett!
- Most pedig egy pár INFO a SIO kártyáról. Gondolom ismerős a SID-chip neve, akl-nek nem, annak megsűgom, hogy ez a C64 hang-IC-yeah! Magyarul nincsen többé köcsögdudahang, ahogyan egy ér-telmiségi egyén mondta a CoV-ben, ha-nem az utólrheletlenéscsodálatos-szép megjelzőszupermegaglagacooooooooo!!!!!! I gép effektjól szépen le lesznek pipálva, mivel a PLUS/4 hangja MELLETT lesz még a 3 szólam, négy hullámformával és ADSR generátorral, meg minden mással, amit a 64 tud! Erre szép példa PROKY készülő logikai játéka, az OVERLOAD. Mondjuk a mostani SID-kártya még nem egészen tökéletes, de namsokára érke-znek a teljesen kidolgozott példányok. Egy példányt tapasztaltam PROKY-nál, kifejezetten KEWL, előreláthatólag ára max. 2500,- Ft lesz, de hát 5 normál és 6 digi szólamért! A kártya természetesen programokkal együtt jönnek majd meg (TCFS, etc).
- CSORY másik logikai játéka, a TURN IT, ez magyarul a MEMORY játéka...
- Az ADVENTURE BUILDING SYSTEM do-mójátéka az ADVINMAN, hat színhely van benne, egy aranyrudat kell kihalni a barlangból. A képek nincsenek túl szé-pon megrajzolva, de látszik, hogy na-gyon ész a szerkesztő!
- Két régebbi de érdekes szöveges játékról adnék hírt, mindkettőt LAVINA maestro ír-ta meg, címük Törvihar és X-Bázis. Héheását, érdekesek...
- Hmmm... érdekes dolog portyant a ló-bam elő, erről még nem adtam hírt, ez a MAGNET-X [EVS] c. games, igen érde-kes. Egy pálcikával kell megadett időn belül megérinteni a sötét vagy világos órákat, mivel két véga sötét, illetve vilá-gos, ebből adódik a játék lényogo is (megfolyoló oldal/megfolyoló óra). A pálcí-kát a FIRE+irányba mozgathatjuk! El lo-hot volo lenni.
- SHIT. No, ez nem az EVS főle S.H.I.T já-ték (ez a NEVE, nam a minősége!), ha-nem TRP műve a letűnt 220 VOLT TEAM-ből! A játék elég jól néz ki, a grafika szép. Az Intro után nyomjuk meg az 'F1'-ot! Mehet a játék, a 'C=' billentyűvel ug-rálhatjuk át a gödröket, különben a po-kolba kerülünk és... ez a rész cenzúráz-va van, tehát PRESS SPACE! Ennyi lon-no, + ha megnyomjuk a RESET-et (ná-lam ez volt a legolsó), akkor kiderül a nagy hír, hogy a 220 VOLT átvonult PC-re, OE a C= PLUS4 a legjobb, lag-COOOL-abb 8 bites gép, meg lyosmík. Ezzel egyelőrtök, az átvonulással is, mér-mim hogy a PC a jelen, YA! Tehát a játék lényog SHIT, pedig szép! EZ VAN
- NEST OF FLEAS [TBSO]. Ilyen kidolgo-zású AVENTURE-ról még NEM találko-z



tam PLUS/4-on! Egy kutya szerepében vagyunk, a korattörténetet MINDENKI le-gyen szíves kivenni a játék elején lévő történetből, a gazdánk beszélget velünk, olyan képregénystílusban van megkroál-va. Nnnna, a játék egész különös módon monüvezérolt, könnyű a kezelése, tehát szerozzótok meg!

• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

Plus/4 elsősegély

THE POWER: Ehhez a játékhöz nem árt pár LEVEL-CODE: 1-NEWTON / 2-FREEZE / 3-GALVAN / 4-THOMMI / 5-INOIG[C=+Z] / 6-INSIOE / 7-KNIGHT / 8-NOBOOY / 9-SLOWLY / 10-TAROET / 11-AMZING / 12-VODOOH / 13-ROLLER / 14-JUNGLE / 15-VACUUM / 16-VISUAL / 17-COWBOY / 18-EUROPE / 19-LAUNCH.

CLOUD KINGDOOMS 1-LAMENESS / 2-MACEON / 3-JASON / 4-THOMMY 5-IGNITOR / 6-MALENTE / 7-AORIENTE / 8-PIOEON / 9-NUKIEMAN / 10-ALBAMA / 11-MISKOLC / 12-WOHNUNG. A kódokat (természetesen) a HIGH-SCORES listájá-ba kell bopötyögni!

ELITE: Batöltés után <MONITOR>.

A 3636 JMP \$8004

<X>

<RUN>

A képnél <SPACE>

A „Password:”-nél a ' ' után egy helyet hagyjunk ki, ROGTON A ' ' után!!! He ez megyon, akkor <RETURN>. Ez után:

>07F8 80

>9203 00 00

>9210 D0 00

>2627 EE FF FF FF FF (Az első 4 a pénz, az utolsó a Fuel)

>262E 97 97 97 97 (Military Laser min-don oldalra)

>2646 01 01 01 01 01 01 01 01 (Az összes megvehető fegyver)

>264E 00 00 00 04 (04 = bombák)

>2666 00 (Harmless fokozat), 01 esetén (Compotent), 97 esetén (ELITE)

>2634 26 01 01 01 01 01 01 01

>263C 01 01 01 01 01 01 01 01

>2644 01 01 (Large Cargo Bay + összes áru 1t.)

FIRMBASE: Alsó 8 sor kivételével ablakot krolunk, majd két tömörítőt okévolitunk:

>F13 00

G F00

>F42 4C 0A 80

G F13

Ezután \$1010-nál leszodjuk a tömörítőt:

>53B 00

G F30B

Azért, hogy lássunk is valamit, és örök-életnek:

>3950 AO

A gravitáció novú kellomellon ellenség megszűntetéséhez pedig:

>34A5 AO (de lehet, hogy fordítve)

G 3F60-nal indíthatunk.

MEGABLAZER: Biztosan mindenki ismeri már, hogy ha a HIGH-SCORE táblába nőv helyett azt írja be, hogy CHEAT THE I WANT, akkor a funkcióbillentyűkkel cheat-ekhez juthatunk. Ezek között azonban nem találunk örök ugrást.

Megoldás: >103B 40 03

A 340 STA \$FF3E ; BRK

A 350 SEI ; STA \$FF3F ; JMP \$1080

O101C

>1466 4C 40 03

O350

>141A EA 0C

>355 00 14

>141F 40 03

G350

>355 FO 10

>13F8 4C 40 03

G350

Ha látni akarunk valamit, akkor most állít-suk a kurzort fohérra.

>1374 4C 00 13

>355 60 13

>1354 4C 40 03

Most krolunk oblakot a felső 12 sorba.

G350

>FFC 80 3E FF 00

>355 2A 0E

G350

A 1195 JMP \$800A

A 350 SEI ; STA \$FF3F ; JMP \$1000

O350

>10FA 4C 0A 80

G 1028

>40FA 00

G1600 ; GF30B

Es akkor az örök ugrás: >284B AD

Ez viszont kevés lenne, mivel helyenként nincs ugrás, ezért a biztonság kedvéért:

F 2700 277F 09

és Indításnak: G2000.

MAJOR BLINK: POKE 4900,234 (örök idő)

STAR FORCE NOVA POKE 6025,44 (örök energia)

DEFENDER OF THE CROWN 8.0. Amikor mi következünk, ne lépogossunk, hanem vegyünk katonákat! A gép ilyenkor terü-letet foglal! Közelítünk meg az egyik löb-dasú várát, majd vegyünk újból katoná-kat. Ezek után várjunk, amíg a kiszemelt földesúr minél nagyobb területet foglal el, mi addig vegyünk katonákat, majd tá-madjunk! Ha sikerült elfoglalni, már van minimum 150 katonánk, meg egy jókora földterületünk. A többi földesúrnál is ha-sonlóképpen cselekedjünk!

• Balázs Károly, Magló / • Dobi László, Nyiregyháza / • Gerlicze Rafael, Nyíregyháza / • JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest / • Makai Gabor, Tóalmás

Cloud Kingdoms

A játéket TCFS konvertálta át, másolásvédelemmel került forgalomba, egy másik játék, a PDWER mellett. Ez egy egész lemezis játék, tehát 2 oldalas, utóbbi pedig 1 oldalas. A másolásvédelmet OBSCURE/SLEEP-WALKERS törtémet. Egyébként az eredeti game C64-en 1 file-os... Szóval ez egy 12 pályás ügyességi játék, a cél a leosztval megtalálni egy másik lasztit, és kiszabadítani azt, mint mondjuk a BOBBY BEARING-ben. A pályák igen változatosak, a grafika kifejezetten COOL, a zene hangulatos. Egy hibát azért találtam, nálam lehet jászani bármelyik portról (JOY), de az ugrást CSAK a SHIFT megnyomásával érem el, ez idegesítő és zavaró! A kulcsokat a bezárt ajtók miatt kell felszedni, a továbbjutáshoz he-

lyenként több lehetőség kínálkozik, s csak egy a jó, 75 pontért. Az energia egy doboz és rajta szlv, természetesen megcsappanl készletünket ledozhatjuk vele és kapunk plusz 10 pontot. Sokszor nem tudunk átugrani egy villogó gyémántért (50 pont), vagy valamilyen stüffért. Ilyenkor láthatunk egy fesiékesdobozt, azt felszedve utat tudunk építeni, megadott ideig + 10 pont. Van amikor nem tudunk bejutni valhová, ilyenkor kell egy kis repülés, találhatunk egy szárnyat, nekimenve egy ideig repkedünk. Az órát felvéve kapunk + 10 pontot, por-sze másra is jó, na mire?! A 12 pályának külön neve van, a pályára jellemzően (CLOUD- CRYSTAL- FLYING- BOX- ICE- UNSEEN- ARROW- ISLAND- CORRIDOR-

FIRE- GHOST- PRISON KINGDOM), néhány fálnak nem mehetünk neki, mert azonnali életvesztéssel jár, szintén vigyázni kell arra is, ha belepattanunk az ürbe. Mindentéle változatos mozgó bizgentyűk szívják le energiánkat, sőt, helyenként (pl. GHOST, PRISON KINGDOM) rögtön meghalunk... van ahol a talaj érintése (FIRE KINGDOM) is energieverzítéssel jár. Ezenkívül van csúszós talaj (pl. CLOUD, ICE KINGDOM) és van ahol nyitok vezetőreknak, sakszer pontt bele a biztos kipurcanásba, ilyenkor gyorsnak kell lenni. Tehát bőven van izgalom, nem könnyű eljutni a végéig!!!

• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

LASER SQUAD (kiegészítés az előzőekben megjelent leíráshoz)

Nnne, ez egy kiegészítés lenne, a játék PARADISE VALLEY c. portjához (csak szép magyarosan!). Legelőször IS köszönöm a segítséget Kóóó Miklós belatervilágosi olvasónak! THANX, bor a teladalt SIKERREL teljesítettem, mldón egy kamikazo módszerrel kirohantam jobbra, szinte lők véletlenül, szerencsémre CORPORAL HANSEN-nel léptem oda, akinél a titkos terv volt! Szóval a játék lényege megvolt, de legalább TUDOM, hogy mire LEHETNE használnom a kulcsot — ugyanis azt hiszem PLUS/4-en NEM LEHET használni. Ld. előző leírás, amikor meg lett említve, hogy a BLUE KEY segítségével NEM TUDTAM KINYITNI azt a páncélatjt, ami a két lygverekkel megrakott ládál rejti. Az első részen meg üresen a ládák... lehet, hogy az én verzióm a rossz [SO], az EREDETI játék van nálam!?! Akker kezdünk neki az alapállapotban kezdőknek írt, a LEVEL 1 nehézségi szintű kedves kis PARADISE VALLEY-nak

A FELADAT: Hét omborúkkal, és a hozzánk csatlakozó HANSEN kapitánnyal, akinél a titkos terv (SECURITY DEVICE) van álljussunk a dzsungal övezte völgyben, a játéktér jobb szélőig (csapatunkat a bel szélre reketjük). Ez kissé kitolás a játék készítőinek a részéről, ugyanis nem éppen szembeüldő célpont! A völgyet ellepték az idegen életformák, magában a völgyben, a felszínen ódes, drága masolygó ámdé nemet-szósükel lágy köpéssadeggel kifejező bokákkal telélkezhettek, a program egyszerűen VENEMOUS SPLURGE néven emlegeti őket. Lényeges dolog, hogy a köpések pontesak, de ezek az edagok halálosak, perször ottalólnak akár a legjobb pajzsban IS, és ANNYI. Ezek a kis edések a jobb szélről indúlnak, és he nem slótnak, igen gyorsan elindulnak a beloldel felé (CSAK ha csigák vagyunk!) A dologhoz tartozik az is, hogy képesek elrejtőzni(!) az alnővény-zelben, így pl. a patak partja mentén nőha érthet kellemes meglepetés egy különös véletlen folyamén két lépésre felbukkanó vidám lény képében. YAI, hogy Kt NE FELEJTSEM, ml ugyebár a jobb oldalra tartunk, a patak túlpártján, na, itt 2-3 helyen termelődnék újra a drágók, ezeket a pontokat AZT HISZEM NEM ADOM MEG, had' ávozze mindenki, amikor a pecákjal durva arccal, kissé lerongyolódva, sütt páncélban megérkeznek a végős cél felé, és éppon háttal állnak egy ilyen csomópont mellett (a FIRE-térképen tényleg esomó pont fog

megjelenni, békucikál jelképezve!!!). Hogy jobban ávoz-zuk a helyzetet, még van ugyebár egy labirintus is (NEM éppon az, hulye, aki oltóvód). Nnne, ldo a bojóvótel egyszerű, úgy történik... WOW! VEDD MEG A CoV #29-30. számot, TE KIS HUNCUT! Szóval ha bejöttünk, akkor itt kéne kinyitni a ládákat, az én EREDETI verziómban ez CSAK feltételes mód, ldo MAXIMUM két emberünket küldjük, egy-egy jobb fegyverrel és gránátokkal, a fegyvernél vigyázzunk, hogy NE mind a kettő MS AUTO-CANNON-t kapjon, mert nem olyan nagy a tőr, és könnyen poténvernek a roszderekbe! Tehát a labirintusban vannak a SECTOID-ok, összesen kettő, mondjuk hogy „üregorak”. Nem termelődnék újra, páncéljuk viszonylag erős, de nem olyan erős a fegyverük, tehát irtsuk le őket... a két ember meg bent reked, nem is érdemes velük foglalkeznl. A lények harmadik típusa öntet a tőrtára, ezek amolyan medveszerű dögök, a vllzokban (patak és a földalatti járatok olválasztó mesterséges kis lő) vannak, és elcsócséllják az embereket. A szokásukal LEVEL 1. szinten nem tartják meg, mivel ott nincsnek (nincs kijelzeve a mozgásuk, amikor az el-lentől lép!) Nem tudom, nem szőrekoztam sokat a játékkal, nálam ilyen nem támadott meg, úgy vagyok vele, mint a kulccsal. A létezésükről onnan tudok, hogy egyszer ki-próbáltam a két játékos verziót a haverom-mal. A megoldás mindenestre egyszerű, két ember elmegy SECTOID-okal irtsni, a többiek szépen olgyalegetnek a patakpartig, s kissé leholdlog tőntől elindulnak a másik oldalra (ahol van egy kis sziget), szépen közrefegyja, mind a négy irányból vődvé (háttól NEM KELL, csak főloldal) CORPORAL HANSEN-t, vagy azt, akinél a titkos STUFF van. Lépésenként (+ ACTION POINTS kellene a képeslővéshe, ezért CSAK egy lépést legyünk!) jussunk el a bel oldalig, egy MK-1-gyel felszerelt kommandós irtsa le a növényzetet előlről, és akkor szépen pottyansuk a kapitányt a jobb szélra. POTTY!, VICTORY's LASER SQUAD... etc. Fegyverzeiről már volt szó (CoV), de aki eddig oljut, annak már mindegy!

...és egy másik kiegészítés a THE CYBER HORDES c. parthoz. Szinte hihetetlen, de SOKANI irtsak, hogy „valahogy nem érik a dolgot...”. NOS, nehogy már KOMOLYAN vegyőtek, hogy NEM KELL páncél! Az igaz, hogy SZINTE tényleg disztó szerope van, de CSAK EGY ESETBEN tők mindogy, ha

BATTLE DROID meg nekünk, a BLASTER nevezetű fegyverrel (kb. mint egy tuningolt MS. AUTO CANNON hozzámixelve egy rakétavetőt)! A többi robot ellen VISZONT KELL — az erősebb CYBER DROID is lead egypár lövést egy 3-4-es páncélhoz, hiába van TERMINATOR fegyvere, és a PATROL DROID abszolúte nem nagy szám a ZEEKER csúzlijával (azért nem valami pont-tellen a drágol). Tehát az utóbbiakkal nem lesz komoly gondja a LASER SQUAD-on harcdozetteknek, de a BATTLE komény fat-lat. Ezt már akkor is látheljük, amikor a gép megmutalja, hogy miként lövl szél a köz-ponti erőművaket (kocke alakú bigyók — ezeket hivatottunk megvédeni, ha az össze-set kilőtétek, akkor vége a játéknak), ugyanis két lépésről is vigan belelő és élvöl a detonációl — egy ilyen robbonás simén kipusz-tít viszonylag messze álló ketonákal és sok-szor még a robotokal is (igen, elég gyakran követik más robotok, a ha kilő egy lyet...!). A vole való csatározgatások közben lekértem az adatait, nem értottem, hogy már min. 20 MS. AUTO CANNON lövésl kapott, ezenkívül vagy 40-50 sorozatol ez MK-1 segítségével, ment még pár gránál — szóval előlről 100-es páncél védi, amit NEM LEHET átvlni, SEHOGY SEM — az értéke állandó! Oldalról SZINTE ugyanez a helyzet, itt „csupán” 80-as a védelme... hát, ez se egy gyenge pont. A megoldás a hátulról, 45-ös pajzs macorélése, ez — ha belegondolunk — nem olyan erős! Probléma már csak az lehet, hogy hogyan lehetne a hátába kerülni, ugyanis arra nagyon ügyöl, hogy ezt ne legyők meg vele. A taktikál a Mt. Olvasóre bizom, hiszen eddig MINDEN pályán elég bő segítséget adtam. Azért segítsépként elmondom, hogy érdemes a JOBB lőlő sorokban, ahol két központi reaktor von, elhelyezkedni... ideális, sok bú-vóhelyet teli plece, és van ott valahol ugyebár 2 oxigén- és egy üzemanyagtartály, talán segítene a páncél lesegítésében, NEM?! Természetesen mindenki kiválaszt-hatja a Neki szimpelikus reaktor — ügyis mindegyikkel meglátogolja a robot. YAI, ugyebár győztem négy robot eselében, egy BATTLE kilövésé után rögtön jön a következő ugyanolyan droid, ugyanis a többi robotnál is! — EZ már csak ilyen kis kedves játékl! Több segítséget nem adok, ám ha MEGINT KAPOK pár kilő LEVELET, akkor...

• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

Egy kis rutin a végére

Most pedig egy kis programozási technika. BIZTOSAN SOKAN fognak örülni egy kis lrukknek, amivel le tehel kapni pár védelmet. A gépi kódú lista valehogy így néz ki — a monitorba kell bo gépelni, \$05F0 helyre, ha nincs 3-PLUS-1-ed (be-épkott PLUS/4-es szövegszerkesztő rutin-jal, etc.) és \$0700 helyre, ha von. Nos, no-

kom most éppon 1 ronda kis tuningolt C-16-os van a bitfokban, tehát én a \$05F0-lól lrom:

.05F0 SEI
.05F1 LDA #\$F6
.05F3 STA \$0314
.05F6 LDA #\$FF
.05F8 STA \$0315

.05FB JMP \$ (a program indítási címe)
Ezután \$05F0, és nyomjuk meg a RUN/STOP-ot! Egy idő után négy általánosságban RESET-ben lesz részünk, mivel a coder utáni peckorben bonnemaradt a CLl. Ezután már CSAK az indítási címet kell megkeresni, és kész!

• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

ELSŐSEGÉLY



A CoV 31-ben az MM3 leírás végén már megfenyegettünk benneteket, hogy pihen-tetéstköppen megadjuk a kódkérdésekre az egyes válaszokat (mindaz természetesen a PC verzióra vonatkozik): GREYWIND: CIRCLE / BLACKWIND: TEN / BLOOD REIGN: OGRE, NORTIC / WHITESHIELD: JOAPART, SMELLO / DRAGONTOOTH: 11, 20000 / SLITHERCULT STRONGHOLD: EPSILON / ARACHNOID CAVERN: 20301 / DARK WARRIOR'S KEEP: 314 / CATHEDRAL OF CARNAGE: JVC / CATHEDRAL MOOSE: WEEDS / HALL OF INSANITY: TEARS, BLINK, EYES / INIT SEO: 231 / NIT SEO: 645 / ALPHA SEC: WARP / DETA SEC: SUDLEVEL / MAIN SEC: PRIMARY / CENTRAL CONTR SEC: CREATORS / DARKNESS, CHAIN, CHAIR, MIRROR, ECHO, TOMORROW, ICICLE, SECRET.

Mézőáros Imre Szentesen minden idejét Amigájának szenteli. Kedvence a COLORADO (SILMARILS), melyhez most részletes borítékkal szolgál.

Úgyis régen volt az újságban file-berhelés (persze lehetséges, hogy már régen nem vettem CoV-ot. Eme hlányt pótlándó, IMEI NOTE: a dolog csak a MAD-téte AMIGA-verzió lett kipróbálva!

A játékok az újrakezdést a TAB, FIC, az utoljára kimentett állást a SOS, FIC nevű file-ban tárolja. Szerkezelük nagyon hasonló, így mindkettőre igazak az alábbiak: (a kezdő-byte-ol elsőnek vettem, nem nulladiknak) DEC

2. byte — erőnléti érték

4. byte — puska lövések száma

436. byte — innen kezdődnek a nálunk tévő, ill. fellelhető tárgyak kódja, egymástól 2 WORD-dal elválasztva.

Ezek a következők:

(HEX)

00 — itt momentán nincs semmi;

01 — puska;

02 — lejsze;

03 — kés;

04 — puska poros hordó;

05 — béképipa;

06 — PAPOOSE (kisgyermek/csecsemő);

07 — „ezüst” töltény;

08 — bátorság medálja;

09 — öklömmel negységu arany;

QA-OF — gránát;

... állatbőr, nyaklánc;

25 — aranyrög;

26-29 — tekercsek;

Eme verzió különlegessége az, hogy főmör francia nyelven szól hozzánk, legalábbis alapállapotban. A lényeg a tekercsekben található, imho a nyersfordítás; (tudom, kicsit táviral-szerű a stílusa, de ilyen az eredeti is).

1.) A halál közelében, az utolsó hídron...

Csak az ezüst tölténnyel pusztíthatod el a SZELLEMEK őrzőjét.

2.) A hegyi sas (?) elrebell a gyermekem...

Hozd vissza őt!... Cheyenne testvéred várni fog...

3.) Egy kőomlás oltorlaszolja az észeki bejáratot, a negy kereszténél...

Visszamegyek ST LOUS-ba egy hordó puska porért...

JOE

4.) A halál szelleme csak akkor ismer fel likánt, ha viseled a bátorság medálját...

A MAD verzió másik egzotikumja az, hogy a játék során — három helyen — bizonyos oldal, bizonyos sorának, bizonyos szavára (ismarós?) utal. Egyedülálló lehetőségünk van erre, hogy eltávolítsuk a védelmet:

• Töltsük be valamilyen diskmonitorba (pl. DISKMON PROFESSIONAL 1.2.) a MAIN. CO nevű file-t. Hosszen listázza rengeteg file-név van felsorolva egymás után, ezekből nekünk csak a BOUCUER AO* az érdekes, ugyanis ő a felelős a kérdészkódásért. Letörölni, úros file-ként definiálni tilos!

• Minden file-név előtt egy valamitől sorrendet, prioritást jelző szám van. A BOUCUER AO előtt a 28. Ha ezt átváltjuk 21-re, a gép figyelmen kívül hagyja, tehát be sem löti a védelmet. 3 ponton kell korrekciót végezni: valehol a decimális 903., 1032., 7598. byte-ok körül.

Mondok valami meglepőt: játésszátok végig a játékot, lőlog az infók után — érdekes!

Varga Viktor, Miskolcra az AUF WIEDER-SEHEN MONTY C64-es változatához küldött egy kis segítséget: Ha lenyomjuk a 'RUN/STOP'-ot, akkor megjelenik egy mon-

nó:

JESUS MODE — öröklét.

FAST MODE — az ellentelők gyorsabban mozognak;

FREEZE MODE — az ellentelők fagyasz-tása;

HAMMER COLLOSION — a kalapács üt-közös;

ENEMY COLLOSION — ellenséggel való ütközés;

Tűzgombra ki/bekapcsolhatjuk!

Kilépés: EXIT MENU

Ha játék közben a 'SHIFT'-et megnyomjuk, onnantól kezdve a fehér színű RAP-előrsűnht irányítjuk. Visszatérés a szürkéhez a 'RUN/STOP'-pal lehetséges. A játék újraindítása: 'SHIFT' + 'RUN/STOP'

Nemes Raymond (From STRIDER of Gods). Nagykanizsán híres kányás. Most a COVER GIRL STRIP POKER-ben szerzett tapasztalatait osztja meg velünk: He mindenhol csak az endképet akarjuk megnézni, akkor reset-eljünk, miután megkeptuk a

lapunkat, majd írjuk be: POKE 13576,251: SYS 6656 Ilyenkor mindig a vesztes nyeri meg az egész játékot, tehát vigyázzunk, ne-hogy nyerjünk. Az a legmegszorúbb, ha új-raindítás után 4-essel dobjuk a lapokat, és már láthatjuk is az ensequence-t!

Azoknak, akik a közbelső képekkel is létni akarják: RESET (vagy FREEZE), majd

POKE 13830,x — játékos pénzének

1.számjegye (ajánlott: 255)

POKE 13831,x — játékos pénzének

2.számjegye (ajánlott: 255)

POKE 13832,x — játékos pénzének

3.számjegye (ajánlott: 255)

POKE 13833,x — játékos pénzének

4.számjegye (ajánlott: 255)

POKE 13834,x — játékos pénzének

5.számjegye (ajánlott: 255)

POKE 14076,x — lány pénzének

1.számjegye (ajánlott: 0)

POKE 14077,x — lány pénzének

2.számjegye (ajánlott: 0)

POKE 14078,x — lány pénzének

3.számjegye (ajánlott: 0)

POKE 14079,x — lány pénzének

4.számjegye (ajánlott: 0)

POKE 14080,x — lány pénzének

5.számjegye (ajánlott: 0)

POKE 13584,x — a 1. számjegye (aján-

lott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)

POKE 13585,x — a 2. számjegye (aján-

lott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)

POKE 13586,x — a 3. számjegye (aján-

lott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)

POKE 13587,x — a 4. számjegye (aján-

lott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)

POKE 13588,x — a 5. számjegye (aján-

lott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)

Stratégia. RESET, majd a player money-t

állítjuk 255-re, a létet 0-ra, a csaj pénzét

is 0-ra, SYS 6656, 141, majd ismét

RESET! A létet és a csaj pénzét ismét 0-

ra! SYS 6656, 141, okkor levesz egy ruha-

darabot. Ismételtessük az egészet. A

player money-t már nem kell bontani, így

is elég sok. A löbbit mindig ketszer kell

mehinálni, hogy vorközzön. Jobb a

freeze...

A negyfelekű PIRATES! mania soha sem fog véget érni. Most Szigethy András (PIGMY), Zalaegerszegről ed némi tipphalmazt. A ki-mentott játékkállás (SAVEGAME) 7 blockja sok érdekes dolog átállítását eredményez-heti: 18/19. byte — saját pénz (x10); 21. byte — föld (x50); 29. byte — spanish sta-tusz; 30. byte — english státusz; 31. byte — french státusz; 32. byte — dutch státusz. (Státusz kódok: 0 — LETTER...; 1 — EN-SIGN; 2 — CAPTAIN; 3 — MAJOR; 4 — COLONEL; 5 — ADMIRAL; 6 — BARON; 7 — COUNT; 8 — MARQUIS; 9 — OUKÉ); 51/52. byte — legénység; 53. byte — ágyú (db); 54/55/56. byte — pénz; 57. byte — kaja (t); 58. byte — áru (t); 59. byte — HIDES/ SUGAR/TOBACCO (t); 62. byte — hajók súlya (x10); 63. byte — hajók száma; 68-75. byte — hajók típusai. Hajótípusok: 0 — PINNAGE (20 t); 1 — SLOOP (40 t); 2 — BARQUE (50 t); 3 — CARGO FLUYT (80 t); 4 — MERCANTMAN (100 t); 5 — FRIGATE (120 t); 6 — WAR GALLEON (140 t); 7 — GALLEON 9t60 t; 96. byte-tól — név;

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. március 15-től

A COM-WARE Kft. a Cominodore Világ hasábjában hirdetési felületet biztosít.

Színea felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos területének: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján minleg 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %

5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %

7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %

Járadékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-al pluszban felszámoljuk.

Amennyiben érdeklő ajánlatunk, keressen fel bennünket a COM-WARE Kft. 1519 Bp., Pf.: 363. címen, közületi hirdetési ügyben hétköznapokon 10-14 óra között hívhatja a 188-33-01 telefonszámot.

HELIX computer

1133 Budapest, XIII. Kárpát u. 7/A.

Telefon: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig 9-17 óráig

pénleken: 9-15 óráig

PC XT/AT
COMMODORE
AMIGA
ENTERPRISE
TVC

Számítógépek és perifériák javítása
(általában 1-3 nap alatt)

NOVELL hálózatok tervezése, fejlesztése
és kivitelezése.

További ajánlatunk: monitorkábelek,
printerkábelek, joystick-illesztők (EP), belső joy
kivezetése (EP), alaplapi gyorsítók,
winchesterek, memóriabővítések stb., stb., ...

FIGYELEM!

1993 március 31-ig a hirdetés felmutatóinak
minden hibabejáratolás, magnófej beállítás,
gépkorbantartás Ingyenes és az egyéb javítási
díjakból 10% engedményt adunk!!!

AKCIÓ!!!

Amiga 5 1/4" külső drive 6.500,- Ft (ÁFA-val)!

APRÓHIROETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE (Érvényes 1993. március 16-tól):

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjáról kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest Pf.: 363 1519.

64 software

- C64 játékok és felhasználói programok lemezen. ADÁS-VÉTEL-CSERE Felbőlyegzett válaszborítékot listát küldünk. Többet egyenlő cool program a kínálat! YSOFT, Budapest, Pf. 229. 1701

- C64-es programok lemezeire, kazettákra eladó. Balogh Gábor, Maroslele, Dózsa György u.37. 6321

- 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladásra lemezen, kazettán. Lemoz programok kazettás változatai. Deutsch Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő u.19. 8749 Tel.: (06-93) 18-481

- C64-es lemezesek figyelem! 1992/93-as programok olcsón kaphatók csak 25,- Ft-ért. Válaszbortéért lista A lista és a játékok elküldéséhez szükséges postaköltséggel a megrendelő fizeti. Klimó Krisztián, Gyomaendrőd, Bótond u. 2/1. 5500 Tel.: (06-67) 86-625

- C64-re felhasználói- és játékprogramok cseréje. Megvan pl.: F-15 Tomcat, + manager, stratégia, sport és sok jó program. Szabó László, Hajdúbázsórmény, Győrőrs-nyert 14. 1/5. 4220

- C64 magnósok. Utántöltés programot 70,- Ft-ért megrendelhetők. Aki 10 utántöltés programot rendel, 12-ét kap. Válaszbortéokra listát küldök! Cím: Nyeste János, Budapest, IV. Virág u.29. X/59. 1042 Tel.: 189-90-64.

- C64-re lemezen új, színvonalas programok nagy választékban kaphatók. Érdeklődni. PHOENIX Company Games, Békéscsaba, Andrásy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242, FAX (06-66) 327-040.

- C64-es programok cseréje. 700 db program van. Ha írsz listát feltétlen küldj! Válaszborítékot, én is küldök! Novák Péter, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132

- C64 magnósok! Széles körű utántöltés programcserével. Cseréalap: 210 db. Névem, címem és telefonszámom; Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter kft. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

Hello emberek! Stratégiai programok, szimulátorok nagy választékban C64-en! (17 fős stratégiai programmal rendelkezem.) Eladni illetve cserélni szeretnék! Ifj. Krisztián, Letenye, Béla u. 12/A. 8858

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a február 5-i sorsolás 2 nyertese: Kármán Tamás, Eger; és Medovarszki János, Békéscsaba. Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter kft. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

- C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékok, programok, árendamentes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között május 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2:2 egységcsomagot nyernek! Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter kft. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

64 hardware

- Datasheet másolómodul 530,- Ft-ért megrendelhető. Tóth Attila, Tapolca, Egy u. 66. 8300 (M.C. Tronik Soft)

- Eladó egy C64 számítógép + meghajtó + 1 PHILIPS monochrome computer monitor + SEIKOSHA SP-180 VC printer + néhány lemez (pont 11) — 38.000,- Ft. Cím: Tuskó Sándor, Vác, Hattyú utca 51. III/8. 2600

• YEEEE...! Hát én is erre a sorsra jutottam hűségese gépet. Eladó egy C64/II. (fél éves) + 1541/II. drive + 1531 dalsette + cartridge (minden, ami király, rajta van) + reset + lemezhegyek (150) + lemeztartó + 10 kazetta + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 99 999,- Ft. Alkudni akár 50-60 az-rot is lehet! Na, jól van, nem nyomatom itt a szakzsargont. Isten nyugosztalja a ketyerémel Címem: **Olejnák Zsolt**, Pécsvárad, Dombay u.7. 7720

• ANYAGI OKOK MIATT SÜRGŐSEN ELADÓ egy C64/II. + új 1541/II. + 2 db. joystick + újságok, könyvek + 100 db. lemez (új programokkal) + monitor (laketa-fehér). Az ára: 27.000 — 32.000 Ft között. **Varga Roland**, Kaposvár, Arany János út 4 1/2. 7400. Tel.: (06-82) 14.238.

• Eladó C64, 1541 drive, magnó, 10 db. 60 perces kazetta, 100 db. lemez egész lemezes programokkal, gyorsító cserit, 2 joystick egyben 31.000,- Ft-ért, Bomba üzlet!!! **Jakab Anlita**, Budapest, XX. Dunapataj u. 9. 1209

• SÜRGŐSEN!!! Eladó megkímélt állapotban egy C64/II. + BLUE CHIP drive + magnó + nyomtató + monitor + kazetták szuper új és régebbi programokkal (40 db.) + lemezek szintén új és régebbi programokkal (kb. 40 db.) + 2 db. mikrokapcsolós joystick + szakirodalmak alapfoktól felsőfokig. Az egész értéke kb. 41.500,- Ft. De elárgedek balóla 7.000,- Ft.-ol, azaz: 34.500,- Ft. Jelentkezz, megéri! Érdeklődni levélben, vagy személyesen! **Kemáromi Nándor**, Pannonhalma, Ságvári út 19 9090

• Eladó: C64 + 1541/II. floppy drive + monitor + magnó + 60 lemez + 30 kazetta + 1 joy + 2 cartridge, vagy Amigára cserélem, 10.000,- Ft rafizeléssel, Sürgős!!! Cím: **Mittwég Béla**, Mohács, Felszab. lkt. 32/B. 7700

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor. 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer forint. Valamint 5,25" külső drive, videó- és hangdigi-talizáló eladó. Cím: **Némethi Ferenc**, Budapest, XVIII. Negyenyed u. 8/A. 1182

• Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• Programcsere AMIGÁ-n! Korosok RPG-k, pl. Death Knights of Krynn, Wizardry-k stb. Megvan; SSI RPG-k, Fate Gates of Dawn stb. AMIGA gépi kódú szakirodalom érdekel! **Nagy Zsolt**, Mohács, Erkel Ferenc u.33 4130

ELADÓ! Alig használt Amiga 500, 1 MB ram memóriakijelzővel, RF-modulátor, Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni lehet: 148-7832 (Szabó Tamás, Bp.)

• Eladó, Amiga 500 (V1.3 német) 1 MB-ra bővítve + TV-modulátor + mikrokapcsolós joy + 30 lemez Ár: 43.000,- Ft. Cím: **Tóth Albert**, Szekszárd, Cserhát u. 2/E. 7100. Tel.: (06-74) 17-883.

• Amiga 500-asomat tartozékaival PC-re cserélném, rállítással is! **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó Amiga 500 + bővítő + Action Mk.II. + 100 lemez + összes magyar AM + 576 KByte. Mindez: 42.000,- Ft. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó egy jó állapotú AMIGA 500, TV modulátor, TELMEX memóriabővítő, joy, egér, 130 lemez programokkal, disc-baxok ++ + ajándék 40 üres lemez, szakkönyvek (Nagy Amiga könyv, 1001 Amiga). Mindez együtt 53.000,- Ft. **Palrányi Tamás**, Budapest, IV. István tér 19. F/1. 1041. Tel.: 1691-826 (17 h után)

AMIGÁHOZ 512KB-os bővítőkártya, garanciával 2.990,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. Tel.: 134-3793

• Eladó: Amiga 500 (1,3): 0,5 MByte-os bővítővel + NORIS porvédő + 1084S monitor (sztereo, színes) + 3,5" külső drive + 120 lemeznél program + 2 joy + RF modulátor + lemeztartó doboz + 4 joy adapter + egér. Ez mind együtt: 75 000,- Ft. Cím: **Kis-Simon Csaba**, Cered, Kossuth L. út 91. 3123

• Eladó Amiga 500 (Boot-kapcsolóval): 29.800,- Ft. 5,25" drive: 8.300,- Ft. bővítő: 3.980,- Ft. modulátor: 2.400,- Ft. SHARP 32 KByte manager: 5.800,- Ft. Cím: **Barsbás Zsolt**, Gyömrő, Oaák F.u. 12. 2230

• Eladó 1,3-as Amiga 500 + PHILIPS RGB monitor (48.000,- Ft) + monitorszűrő + 512 KByte-os memóriabővítő órével + külső 3,5"-os floppy drive + szakirodalom. Az egész együtt 59.000,- Ft. Érdeklődni csak hétvégén. **Nagy Róbert**, Nyíregyháza, Tel.: (06-42) 12-751.

• Amiga 500-asomat tartozékaival PC-re cserélném rállítással is! **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó egy új, alig használt, kifogástalan állapotban lévő Amiga 500-as számítógép 1 MB-os bővítővel, TV modulátorral, Action Replay tárolókártyával, mindössze 39.999,- Ft-ért!!! Érdeklődni levélben! Még aznap válaszolok! **Szakács Tibor**, Budapest, Pf.: 88. 1683.

• Amigához színes monitort veszek KP. + csere valamire. Megegyezőnk. Carriers At War stratégiát kellene Amigára, ha van valakinek, vagy hasonló! **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Boosay út 21. 1043

• Eladó Amiga 500 + bővítő + Action Mk. II. + 100 lemez + összes magyar Am. + 576 KByte. Mindez 40.000,- Ft. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi út 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Amiga játékok & felhasználói programok nagy választékban, mérsékelt áron kaphatók EVANALI Listához, tájékoztatáshoz szükséges: 1 db. 3,5"-os lemez és 20,- Ft-os bélyeg. Cím: **Kopécal Lajosné**, Budapest, III. Víziólnár u.2. X/95. 1031

PC

• IBM programokat csarálnék. Listát kérek, és küldök Cím: **Némethi Ferenc**, Budapest, XVIII. Negyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• Hi PC-sek! Szuperprogramokat töleml! **PI S.O.T M.I.2. Tóth Gábor**, Pusztalódvár, Rákóczi u.43. 5919

• Eladó újszerű AT286, 14"-os mono monitor, 80MB HDD, 1,2 FDD, 1 MB RAM, új programok, Ár: 45.000,- Ft. Ugyanitt programcsere, új programok AT-n! Cím: **Risa Róbert**, Tápiószecső, Révai u.13. 2251. Tel.: 1221-478/28 mellék, Risa Sándorné.

• Eladó — garanciális — HERKULES monitor kártyával, 5.000,- Ft-ért. Telefon: 15 óra után 1897-642 (Kun Tibor)

• PC-re cserélném Amiga 500-asomat tartozékaival rállítással is. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377 Tel.: (06-39) 41-083.

• S'il vous plait, Kerasem azokat, akik tudnak valamit a hangkártyák programozásáról. Tel.: (06-1) 147-1167 (Frank Tamás, 17 óra után)

• IBM programcsere! Listáért listát küldök! Válaszbélyegre kérek! Megvan pl. Larry 1-2-3, Sim Ant, F-14, F-19, Civilization stb. Érdekel kelend, szimulátor, stratégia, programcsere! **Máté Tamás**, Budapest, XII. Mátyás kir. út 10 1121

• Eladó gyári, originál AdLib alsztereo hangkártya 1 év garanciával 11 FM hangcsatorna, átvitál: 0-44 1 kHz, D/A átalakító, CD minőség, 4W csatornanként, sztereo hangszórópar, hangerőszabályzó, 2 kimenet —> csak 7.250,-. **SoundBlaster 2.0**, ugyanez + mikrofon + vonalbemenet + 4 digit csatorna, Joystick/MIDI port, 2 Mbyte jogtiszta segédprogram + demo. Ár: 14 310,- Ft. Továbbá minden hangtechnikai eszköz. Tel.: (06-1) 147-1167 (Frank Tamás, 17 óra után)

• PC-re új, színvonalas programok igényeseknek aladók, Érdeklődni: **PHOENIX Company Oames**, Békéscsaba, Andrásy 18/A 5600 Tel.: (06-66) 328-242, FAX: (06-66) 327-040.

• Szeretnél egy béba IBM-et? Ezt vadd meg! AT286-21, mono VGA, e winesin pedig: Windows 3.1, CoralDRAWI, Autodesk, Modplay + 3,5 MB zane stb. Ár: 62.000,- Ft. Megéri! Cím: **Szász Robert**, Miskolc, Csokonai u.82. 3528. Tel.: (06-46) 380-351

• PC-s programcsere SVGA-n! Profil és lamerok se kíméljenek! Csak csere, pénzéhesek haza! Cím: **Hervéth András**, Zalaegerszeg, Fejér út 2/C. 3/15. 8900

• Figyelem PC-sek! Színvonalas programok csereje (esetleg adas-veles) PC-n. Ha biztos akarsz lenni a választásban, ne lelejtésd ol a választborítékot és a listát (ha van). A járékok mellett grafikák és zenék (COVOX) is érdekelnek. Címem **Pongrácz Gergely**, Győr, Kendarózató u.20 9030

• PC/AT programcsere, 5,25" és 3,5"-os adalhordozón is. Kezdők is írhatnak Listát és bélyeges választborítékot küldök. **Kövecses Antal**, Kecskemét, Reviczky u. 4 II/6. 6000

Plusz és társai

• Eladó egy C16 (64K, 1 éves) + 1531 dalsette + programok + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 12.000,- Ft. Alkudni lehet! Ne, jól van, nem nyomatom itt a szakzsargont. Isten nyugosztalja a ketyerémel Címem: **Olejnik Zsolt**, Pécsvárad, Dombay u.7. 7720

• Plusz/4-es programok csereje, 2.000 db. program van. Ha írsz, listát leltőlten küldj! Válasz - baritékért, én is küldök! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132

• Eladó egy C16-os 64 KB-ra bővítve + magnó + mikro-joy + leírások + 800 program (Revs, Laser Squad 1.7...) Ár: 12.000,- Ft. Jelentkezni lehet a Budapest, IX. Táviró u.22, IV/19 cinien, 15-18 óra között. **Juhász László**

Egyéb

• Kezdő programozói csapat keres zene-szerzőt C64-ra. Demo nem hátrány (viszasküldjük). Jelenlőknz lehet levélben! Cím: **Maraczi Tibor**, Várpalota, Feketelegyemánt u.3 8100

• Eladó SINCLAIR ZX Spectrum 48K + Interface II. + magnó + kazetták + SPV 1-25 + SJP III-IV + Szakirodalom + 2 joy + progik: Tost D.2., Lotus T Esprit, Snowstrike, DOC Ár: 10.000,- Ft. **Birgés László**, Budapest, IV. Nyár u.65. 1045

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás, csere, és videoszervizelés is!

És elől márclue idusa, egy közönséges hétköznapi reggel 6 órakor felhők borítják el az eget, és az alig derengő reggeli világosságban a felhők foszlányai közül ki-ki kandikálmeráznak a nap sugarai, ekkor hatalmas dörgés és villámlás közepette ismeretlen repülő objektumok jelennek meg az égen és súlyos csomagokat ejtenek le az újságosávilonok mellé. Náncel mámi, az ügyes és újságíró a félelmetől a bódaga legaldugottabb zugában keres menedéket, rózsaszínű kékzárát kézfejére kulcsolja, a közben azamat le-
húnyva remegő ajkakkal kommentálja az eseményeket: „Meggyűt az új Kómódor Vi-
lag”. Ekkor hatalmas durranással kinyílik a LÉTEL-ZAKUSSZ ajtaja (mert egyet-két-
kor kívánta a tudomra hozni, hogy kifogyott az ételből), és rádöbbenem, hogy az
előbbiekkel csak álmodtam. Persze álom nem jött le a szememre, úgyhogy jobb
dolgom nem lévén berongyoltam a HQ-ra. Tettem ezt egyrészt azért, mert ott még
nem fogyott ki a hűtő (már abban is leveleket gyűjtök), másrészt mert úgy gondoltam
soha jobb alkalom az a havi CoVboy Posta összeállítására. Íme a termék:

CoV teszt egyorruáknak

CoVboy: A múltkor valahol ott hagytam
ebben HANCU meator maga-, vagy inkább
gigalevelét, hogy a tesztelést majd akkor
teszem közzé, ha én is kihőtöttem, így
legalább lesz némi referenciám, mielőtt
közzéteszem:

1. Mi a véleményed a CoV-ról?
a) kiborító, b) állati, c) marha (1) jó, d) ne
káromkodj!
2. Szerinted mi a legjobb a CoV-ban?
a) a tehenc, b) a reklámok, c) a CoVboy
Posta, d) egyéb;
3. Milyen számítógéped van? Csak egyet jelölj
be!
a) PC, b) Amiga, c) C64, d) Plus/4, e) Atari,
f) Spectrum, g) Egyéb, h) nincs számítógé-
pem;
4. Szerinted miért nem jelent meg még egyet-
len fotó sem a CoV-ban, ami a CoV készit-
tőit ábrázolja?
a) Megjelent volna, de amikor a nyomdák
szok megállították a képet, sztrájkolni kezd-
tek;
b) Mi az, hogy nem jelent meg? Igenis meg-
jelent! CoV #14, 19. oldal;
c) Nem tudom, de örülök neki!
5. Mit csinálsz, ha CoVboy már az ötödik leve-
ldre nem válaszol két hónapon belül?
a) Bosszúból nem írok neki többet;
b) Átnézem a szakirodalmat a legújabb le-
vélbomba-technológiákról;
c) Írok az Interpol-nak, a 3 kívánságnak, a
Friderikusz>Show-nak, az ENSZ-nek, a
Lakás és Otthonnékülíek stb.-nek, és a
Szaddam Husszein-nek. Valamelyik csak
tudja má' mi van...
6. Szoktál hazudni?
a) Igen, b) Soha, c) Néha, d) Néha nem;
7. Miután megvetted az új CoV-ot, rádöb-
bensz, hogy a százasból visszajáró huszon-
valahány Ft-t (Ez már a múlt — CoVboy)
csupa 20 filléresben kaptad meg. Mit
teszel?
a) Hozzácsapok egy ötvenest és veszek még
egy CoV-ot;
b) Egy fazék vízzel felteszem a tűzhelyre és
bosszút forralok;
c) Rájövök, hogy már megint más váltotta
aprópénzre a leheltségemet;
d) Örülök neki, tesz mivel dobálni a partjel-
tő a következő meccs(ek)en...
8. Mit jelent az ANTIVALENCIA kifejezés?
a) Mexikói falu a QUAGALA#71%3stb.
hegy lábánál;
b) Jockey Ewing legújabb nője a Dallas-
ban;
c) Az ősi nyenyec nyelv egyetlen máig meg-
maradt kifejezése, jelentése: „Kicsi, pi-
ros, gurul, mi az? Nagy sárga kocka. Ha-
ha-ha”
d) 9. szintű varázslat az AD&D-ben. Segít-
ségével a varázsló kalapot varázsol az
utorkakonzervre (mentődobás nincs).
e) Azt nem tudom, de ha ez lesz az én leg-
nagyobb problémám, az elkövetkezendő

30 évben, már meg vagyok elégedve ma-
gammal;

9. ...És ha minden tűzszögletű határhelyre
csatlakozunk?
a) SZÁZhetvenhárom;
b) Az nem lehet, mert negatív jön ki a gyök
alá!
c) Árkusz kotangens vegyes savanyúság;
d) Élnézés, meg vagyok fáva...
10. Mit csinálsz, ha a gázplombérben nem szí-
nyál a golyó?
a) Káromkodok!
b) Megsztrájbolom a dűzint és a plézcserrel
ápcungolom a gruzsbájtort;
c) Lapozok, hátha a következő oldalon cse-
kélyebb méretű hülyeséget találok;
d) Megállapítom, hogy HANCU végleg
meghülyült, és inenitől hívok;
e) Megvonom a számtól a szót & csőre löl-
töm az öngyújtót;
11. ffs végül... A Végző Kérdés... A Kérdések
Kérdése: Szekrénybe' mennyi?
a) M' pont szekrénybe?
b) Harminc. Mi harminc? Mi mennyi?
c) YKKKSSSS!
d) Az a szekrénytől függ.

Most pedig következik a teszt kiértékelése.
Először a pontok. Aki aránylag kevés agyká-
rosodással túlélte a teszt kitöltését, az kap
200 pontot indulásnak. Ezenkívül:

1. a) 9, b) 5, c) 15, d) 200 pont
2. a) 50, b) 20, c) 111, d) 1 pont
3. a, b, c, d, e, f, g, h) 1 pont
4. a) 20, b) 35, c) 5 pont
5. a) 5, b) 101, c) 15 pont
6. a) 40, b) 2, c) 20, d) 100 pont
7. 102, b) 40, c) 10, d) 80 pont
8. a) 20, b) 49, c) 30, d) 150, e) 10 pont
9. a) 100, b) 50, c) 200, d) 300 pont
10. a) 20, b) 100, c) 1, d) 5, e) 50 pont
11. a) 50, b) 100, c) 10, d) 80 pont.

BONUS-pontokat is lehet szerezni:

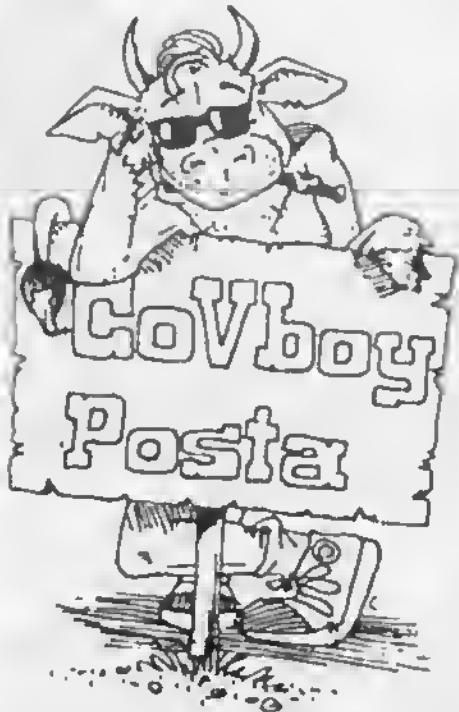
- Középfokú szingaléz nyelvvizsga: 1 pont
Felsőfokú: 2 pont
Olimpiai bajnok elm: 3 pont (darabjéért)
Ha még mindig nem gyűjtöttad fel az újsá-
got: 5 pont
Ha 15-18 év közötti, csinos, intelligens,
humoros lány vagy: 15.000 pont
Ha Te vagy Cindy Crawford: 15.001 pont

Az értékelés:

300 pont alatt: Attól tartok, hogy Te akkor
sem kapnál matematikai Nobel díjat, ha lé-
tezne ilyesmi, ugyanis az elérhető minimális
pontszám 300 volt.

300-500 pont: Nem igazán tudok mit mondani
rólad. Valószínűleg től sokat olvasod a
CoV-ot, az agyséjcid már maradandó ká-
rosodást szenvedtek. Magyarul: Olyan bun-
kó vagy, hogy a falkolálás is csak protekte-
zővel vennének fel. Na jó, többet nem azid-
lak, mert nekem is ez jött ki...

500-800 pont: Teljesen átlagos, normális egy-
orruának számítasz ezen a létskon. Rád
mindig számíthatnak az emberek. (Nincs
véletlenül egy kilód elsejég?)



800-1200 pont: Igaz jó eredmény! Persze
azért van még min javítani. Csak ne bízd el
magad. Lesz még rosszabb! Javaslatom: Fi-
zesd elő a CoV-ot 3-4 példányban!

1200-1500 pont: Neked ugye protektező volt?
Lefizetted a teszt készítőjét, mi? Nem??
Akkor feltétlenül pótolod ezt a NAGY hi-
ányosságot! (Cím: Hanula Zsolt, Vác, Va-
sút u.2. 2600) Kösz! (Ide lehet küldeni a
levélbombokat is — CoVboy)

1500-15000 pont: Állj! Te már megint ha-
zudsz ilyen nincs!!! Számold össze megegy-
szer! És ha megint ez jönne ki, jelentkezz
ELITE-boys@™ tagságra (cím ld. lel-
jebb). Na persze ne felejtse el mellékelni az
első heti tagdíjat... meg visszamenőleg 3 hó-
napra... plusz ÁFA... plusz ügy... kezelési
költség... kamatos kamat...

15000 pont felett: Neked csak annyit tudok
mondani: GYÉÉ MÁÁ! Ha mindenféle
csalás nélkül sikerült elérned ezt az ered-
ményt, feltétlenül értesíts róla (címet lásd
feljebb)!

BYE, HANCU from ELITE-boys@™

CoVboy: Ne tudjátok meg én mit szopor-
káltam, ám én inkább arra lennék kíváncsi,
Ti milyen egyorruak vagytok. A
TESZT eredményeit kérjűk HANCU meator
címeire továbbítani (Vác, Vasút u. 2.
2600), majd ő kiértékeli és a CoVboy pos-
ta rendelkezésére bocsátja. Jó szórako-
zást! Zsolt!

Fekete lista

1) CoVboy!

Az egyik számban azt írtad, hogy van egy kis
füzeted, amiből mindig megnézed, hogy kik
vannak fekete listán, így azokat likvidálsz a
hirdetők közül. Jó lenne, ha leköznödné a fe-
kete listádat, csak úgy mihezértartás végett!

CSONTOS GÁBOR, Budapest

CoVboy: Ha csak a fekete listámra vagy
kíváncsi, hát legyen: OMNIA, EDUSCHO,
WIENER MELANGE, MOCCA BRASIL,
MOCCA GOLD... Persze, ha ők mégis hír-
detni akarnának, lehet hogy feladnám az
elvetem...

Találó(s) kérdések

1) Hello CoVboy!

Van néhány kérdésem játékeladással kaposo-
latban. Régebben írtatok a CoV 18-ban arról,

hogy hogyan lehet játékokat (programokat) eladni Amigás lapoknak, mint pl. AMIGA FORMAT.

- 1.kérdés: Mi van akkor, ha elküldök nekik egy lemezt a programmal és a megfelelő file-okat, amit kértek, de ők csak leszedik a prg.-t és leközik, de pénzt nem küldenek?
- 2.kérdés: Ha megtetszik nekik, amit küldtem, és hajlandók honorálni, akkor azt miképpen teszik?
- 3.kérdés: És akkor mi van, ha én elküldöm a prg.-t, és ők küldenek (átutalnak) nekem X creditet, de én ezt kevésnek találom?

Üdvözlettel: FARKAS GÁBOR, Mezőkövesd
CoVboy: A legtöbb nyugati szerkesztőség havonta rengeteg demo anyagot kap a világ minden tájáról. A „Készletet nem őrzünk meg és nem is küldünk vissza” szlogen általában vonatkozik a lemezekre is, azaz ha a munkád nem nyerte meg a szimpátiájukat, feltéhetőleg ötleted végéig várhat, hogy jelentkezzenek.

1.válasz: Ez esetben csak örülj, hogy amh küldtél, megőrizte azt a szintet, hogy megemlésk, és esetleg még a nevedet is leközik. Ilyenkor a hasat tessék behúzni, a mellét kidomborítani.

2.válasz: Ha valami nagyon tuti dolgot ajánlottál nekik, akkor esetleg közlheted a manedzszerű repülőjagyt, vendégül láthatod 1-2 napra mondjuk a FÓRUM Szállóban, hogy lebonyolítsd az üzleti megbeszélést, s akkor talán lehet is belőle valami. Egyébiránt csak némi apróra számíthat, de az esetben előtte felkérésnek levélben, hogy hova utalják a pénzt. Ha nincs beföldi devizaszámítás, úgy azt a címre érkező 30-40 márkát, vagy 10-15 fontot forintban átvetheted.

3.válasz: Akkor esetleg küldenek egy billt, mag hozzá egy hazai utmutatót, amely segh álmagyarázni azt, hogy a közödet hogy kell belelőgatni...

Tudományos értekezés

Hello CoVboy!

Lenne egy pár kérdésem az Amiga 500, és az Amiga 500+ gépekkel kapcsolatban.

1. Amit nem tudok, az leginkább a MB-tal van kapcsolatban. Írok egy egyszerű példát: GOBLINS II. 1MB, 3149, 3 DISK, kaland. Nos, ha a 3 DISK azt mutatja, hogy hány lemezt foglalt el a prg., akkor a játék neve mellett mi az, hogy 1 MB? Az egyik barátom azt mondta, hogy biztos azon lut a prg.1 Tényleg azt jelenti, hogy csak 1 MB-on futtatható a prg.?
2. Egy sima Amiga 500-nak a lemezegegye 880 KB-os. Ez azt jelenti — ha a barátomnak igaz van — hogy tényleg kell venni hozzá egy 1 MB-os bővítőt, hogy a program futtatható legyen?
3. A memóriabővítő és a winchester egy és ugyanaz?
4. Van az Amiga 500-hoz 20 MB-os winchester?
5. Mi az az RF modulátor?
6. Igaz-e, hogy az Amiga 500+ gépen nem minden Amiga 500-ra írt program jön be?
7. Ha te vásárolnál magadnak Amigát, melyiket vennéd meg, az 500-ast, vagy az 500+ gépet? Ha lehet, ne azt válaszd, hogy a 600-ast.

CSIDEI PÉTER, Szombathely

CoVboy: Értekezzünk pontokba szedve, ez mostanában úgyis divatos:

1. Ha jól látom az egyik T. Programküldő Szolgálat Hírtájjáról idéztél. A 3 DISK valóban a lemezek számát jelzi, a barátodnak is igaz van, hogy csak 1 MB-

on futtatható a program, ám úgy érzem náminemű fogalomzavarban ezen-vadaz, így most egy kicsit föl foglak homályosítani pár dologról, úgyhogy át le láptethetnk a következő pomra...

2. Valóban kell vened bővítőt, de ennek a lemezegegyéhez semmi köze. Ahhoz, hogy az általában említett program fus-sion, minimum 1 MB belső RAM memóriával kell, hogy rendelkezzen a gép. Egy Amiga 500 alapbeállításban 512 KB RAM memóriával rendelkezik, az egy 512 KB-os memóriakártyával 1 MB-ra bővíthető. Ezt a RAM kártyát a gép alsó részén található kis fedőlehetőse után lehet ráilleszteni a megfelelő eset-lakozó alá. Ilyen bővítő kb. 3.000,- Ft-ért már kapható, és általában rendelke-zik egy kivetett kapcsolóval, amellyel az 512 KB és az 1 MB mód átkapcsolá-sára nyílik lehetőség.

3. Erra mondják azt, hogy nem plakótal Egy Amiga számhógeppel rendelkező egyénnek annyi számítástechnikai alapsmerettel már illik rendelkeznie, hogy megkülönböztesse a memóriát a háttértároló egységektől. A winchester egy merevlemezű tárolóegység, amely hasonló célt szolgál, mint a beépített vagy külső lemezegegye, azaz prog-ramjainkat tárolhatjuk rajta, illetve róla lőthetjük be a futtatni kívánt programot a gép RAM memóriájába. Ha egy peog-ram csak 1 MB-on fut, ez azt jelenti, hogy akár a hejlékony lemezegegyegről, akár a winchesterrel lőtjük be a peog-ramot, az 512 KB-nál nagyobb memóri-sterületen kíván elterpeszkedni, és fel-tehetőleg hibajelzéssel be fogja dobni a törőlközöt.

4. Tényleg!

5. Összeköttetést teremtet az Amiga és hagyományos RF csatlakozóval ellátott TV készülékek, illetve monitorok között.

6. Az előző CoVboy Postákban már volt róla szó.

7. Hát nem attól sok választási lehetősé-ge! Maradjon közöttünk: már egyiket sem, mondjuk ha két éve tetted volna föl ezt a kérdést, még lehet, hogy más lett volna a válaszom.

'L me be TE gie vél

Háj tehát tud!

I hope nem drunken-en talál (el) my siralmas letter. Be szomoró vagyok! All my friend PUKK CANDUR-ra tett szert, AMIG-A Zoli-gyerekek a lóma, avagy lame 2 a 6-onját buse-rálja (s=z), ráadásul lre less proggy jelen-t on it. To sell úgy sem tudom... miért hát kinek-kellegilyhenSILLelyt: DRIVE néha tölt (!), SOUND/MUSIC: ilyenekből nálam begyek vannak! U.a. a hang-IC bemondta az unal-mast...; SCREEN: hádát, enélkül nem sokat AIR az egész! Azt a mákot, ami kép helyett can be seen azt inkább a tányéromban I would like to see a bit of (bi=io) tesztá...

Hát ki mondja meg nekem, hogy most mi a fene legyen (ez itt egy KIS (S) WERHUNG... Jaj, t'om utálod a deutsch rizsát, akárcsak én... (gy.k. RAPÁLLÓK))???

Na de nem a raptairen vagyunk... Back to my számítór: a javítások költsége többbe kerül-ne, mintha így próbálnám to sell, ahogy most van (na azért nem kell túlozni az eladás terén — lameboy), +aztán: ki akar ilyen lerobbant szg.-t venni (és egyáltalán C64-et)? Mondjuk nem is vészesek a problémék: SCREEN: max. egy-két rongyos; DRIVE: a feljebb említett néha is csak akkor = always (PLUS!), ha nem kell túl sokat melőznia, de ennek a poor

Zolec-nak (who better better sorsra érdemes) akkor sem kellene ennyit mellőznie (és eddig még csak a szg.-ról volt szó, a lányokról nem, az lyesfajta dolgokat nem kell CoVboy orrára kötni...), nem?

Más. HW után jöjjön a SW. Na, perhaps in this dologban nem vagyok annyira LUCK-atlan (a=e), hisz elég cool proggyállományt gyűjtöttem össze, bár azínes állományokban is ilyen gazdag lennék (pl. szürke)! Tehát írjatok csak Zolec-bátyónak, ha jó proggyt akartok, az egyik CoV-ban megtalálható a címem (azok közül, akik kitalálják, hogy hol van a címem, valueable ajándékokat sorsolunk ki).

CoVs. Mint ahogy már néhány értelmes guy, így én sem (na-na! nem vagyok egoista, csak egy kicsit maximalista), akarom az egekig dí-csérni a lapot, legyen elég annyi, hogy minden hónapban, amikor a CoV AKTUÁLIS, az újság-árusnál neck-jén LOGO-k. Mint minden 64-es, én is azt hangoztatom, hogy ne csak Ami-gók és ChipAT-ChapAT kedvelők kapják a hyper-super-+a-gece proggykról a leíráso-kat, hanem mi, elnyomott réteg is, hiszen still mi vagyunk the biggest CAMP in your little country. Ugyanakkor megelégedéssel veszem észre, hogy more & more a 64-es leírás ked-vene HAVI lapunkban, ldeyeahhh lenne egy OVERFLOW ERROR üzenetet kiköpnöm mi? Sajnálom, de egy ideig még nem szabadulsz meg tőlem!

Mit is betegdómos? (beteg = beteg in english) még írni eme letterhez befejezőkép-pen? I don't know. Gondold hozzá, ami hiány-zik.

Yo CoVboy (most már tuti RAP-pesnek titu-láltak me, mi?)! Na de ne RAP-kedjetez ti ott a RAPteiren, még nem lejeztem be RAP-szó-díám (bár nem vagyok éppenséggel had írodalomból, ezért tudom kellene, hogy mi az, hogy rapszódia...)!?

Ugyanis hátravan az utóíratosdi!

Tehát: U.I.L.: Ha beteszed, ha nem beteszed, eszevesezni felesleges ezen veled. Hiába! Meglátászik, hogy öregszik az ember, ha egy épkezlőb mondatot sem tud össze PUZZLE-ni.

Ülőskodik: Na, hogy legyen egy jó napod, mekk-mekkiméltelek tőle, +aztán, ilyen drun-ken búrával figyelsem tudod elmés sentence-je-imet követni. Jól beszélek (Cócócó — Zolec)? ZOLEESTATION, Dorog City.

CoVboy: Drunken búra nélkül sem tudtam követni az írományodat, melyet — mag azarancia — nyomtatott batúkkal vrájtolt-tál pépórra. Mindig abba a HÍBÁBA essem bele, hogy ha a VG-re ártom, má' nam emlékeztem, mh is írtál az előjén. Sz** (gy.k. szép) lehet egy lezárálekok szg. előtt IDŐGÉINI. Azt hámoziam ki sereid-ből, hogy vevőt keresel. Én tudok egy lga-zt világvetőt, úgy hívják SZOKOL 403, majd összehozlek vele, akkor majd el-mondhatod, hogy jót SZOKOL játszané. Más téma, a haver után jöjjön a szoftver. Azt a LE VELED tartalmából már megálta-pítottam, hogy szürkeállományban nem vagy valami gazdag, de ha kitalálom, hogy hol is van a címod, én is rászedőlk azokban a valueble ajándékokban? Csak nehog az ajándék SAMÁlyos átvátolokam derőljön ki, hogy te voltál a szobatóráram '87-ben a zárt osztályon. Micsoda lőők...

Levél Arkádiából

Csókold meg a béka fenekét, és szerencsés le-hetsz, hogy te dőlél be ennek a levélnek elő-szór. Tégy egy csodát még ezen kívül (ugyanis ezért kaptad a levelet), ugyanis ezért küldük-tam-tam-nak-nek... stb. Húzzál a szerencse-üzemet neked szóló Szerencséd a levélből szá-

mflozt 980 fénymyre lévő Uga Ouga bolygón várható, ha meg nem szakítod a láncot, és el nem küldesz ebből a levélből 251 saját kezű másolatot (azaz nem fénymásolatot). Ily nem vics! Egy big tanács a tanácstalan embernek, aki most olvassa ezt a mázelményt. Küldd el ezt a levelet olyan planétákra, ahol még enyhén sem járt. Ne vedd igénybe a kizsákmányoló Posta szolgáltatásait!!! Ne tartsd vissza az indulataidat (és tépd össze ezt a papírt, ha még mindig nem tetted volna meg ezt, akkor csak a poén kedvéért olvasd végig...), és 9 órád van arra, hogy elküldd a másolatokat. Meri ha nem teszed ezt, akkor (még mindig ezt a levelet olvasod???) eljönnek érte a pomogácsok az XXL-es kisbolygóról, és arra fognak kényszeríteni, hogy... na mire is???

Iz a szerencsétlen a Space Beer bolygóról indult el, ahol éppen elfogyott a sör. Már az utolsó lakonokéri órási csaták folytak... Élről a bolygóról a Miki bácsi ír nektek. És tudjátok mit ír? Azt, hogy ennek a levélnek a galaktika körül kellene keringenie, hogy a ti szerencsétlen árán, nyerjen a lottón egy jó nagy adag vaníliafagyit. Demivellhogy, nem akarja hibernáltatni a belét, ezért megosztaná veletek a big nyereményt.

Természetesen nem csak ő nyerhet, hanem bárki, akinek a közelébe be van vezetve a HBO. Ugyanis a HBO-n sorsolják ki a nyertest. Aki pedig megszakítja a láncot (az nagyon erős csóvó lehet...), annak szerencsétlensége támad. Például a bantu törzs egyik tagja találkozt a puccével... ahol 2 milcsit talált. Agnodir Nyikov meg eldobta a levelet, és három napon belül nyert a lottón (tapasztalattal). Vigyázz, nehogy úgy járj, mint az öreg parasztházi, aki a titkárnőjével csináltatni önzorgalomból 2 millió másolatot, és szétkuldtette az országba. Utána meglepően tapasztalta, hogy mégis eljötték hozzá a pomogácsok... na miéért is???

Egy illető szintén megszakította a láncot, és meglepődve tapasztalta, hogy megtalálta az elvesztett szüzességét... Ááá ezt én nem hiszem el, de biztosan igaz...

A Miki bá' meg azt üzeni, hogy már jó lenne nyerni a lottón legalább egy milcsit, mert akkor legalább azon beülne magát egy sörkínikára (is). Amúgy elárulom, hogy aki találkozott a pomogácsokkal, az egy idegklinikán van, és azóta sem tudtak kiszedni belőle egy árva hangot sem... Csak üü, üü, üü... és a semmi-be meredő üveges szemek elárlják, hogy valami nagyon furcsát látott...

Na jó, tehát még van 9 órád haver!!!
Üdvözöl a Miki bá'!

CoVboy: Tudod mit? A béka tenekét inkább átengedem neked, csak közben azt a milcsit add ide, mert a béka som szereit, ha tele van a... khm. A láncot természetesen nem szakítottam meg, egyébként is izomlázom van. Honnan vezetted, hogy még 9 órád van? Ez csak úgy lehet, hogy Te vagy a Postás, a díjbeszéd, a rovarlító, a hűtőgápszerező, esetleg a levél, a csok, a hangya, vagy a hűtőgép, és jól körülnéztél. Majd jobban odafigyelek. Remélem megfellel a sokszorosítás követelményeknek, saját kezemmel pótyogtam be a szövegszerkeztetőbe, és nem fénymásolva sokszorozítottam. Így talán megúszom, hogy elöljenek ártem a Pomogácsok. Tényleg, miért is jönnek???

Forgószínpad

Hi CoVboy!

Én a CoV-val '91 nyarán ismerkedtem meg, amikor az újságosnál C= újság helyett CoV-ot kaptam. Azután maradtam is nálunk. Az előfizetést akkor határoztam el, amikor az újságos már harmadszor sem tudta kimondani, hogy „KOMODÓR”, és komodót mondott, minek következtében Lakáskuhurát akart adni. Egyébként nincs kedvetek egy 386-os PC-t kisorsolni köztöm?

WISZ ROLAND, Herend

CoVboy: Ez aztán a modern plaegszdaság. A T. olvasó a C= újságot keresi, CoV-ot kap, legközelebb a CoV-ot keresi, Lakáskuhurát akarnak neki adni. Szarintem ki kellene próbálnod, mi történik, ha Lakáskuhurát kérez, lehet hogy akkor

fogsz C= újságot kapni, ki tudja? Egyébként minek neked három 86-os PC? Miért nem veszel inkább egy '93-as-t, arra legalább kapsz egy év garanciát is! Ez persze csak vicc volt.

Helló CoVboy!

Iz egy panaszlevél. Azért neked írok, mert ez hozzád tartozik! Minden ügyes-bajos dolog hozzád tartozik, sőt, már meghocsáss, de Te egy lelki szemelesvödör vagy: minden problémával téged zaklatnak. Nem kaptam meg a CoV 28-at, pedig előfizettem a CoV-ot. Kérlek intézkedj, mert úgy hiányzik a CoV, mint egy falat kenyér! Vedd latba minden szigorúságodat, csapj az asztalra, ordíts stb, és csinálj rendet, oké?

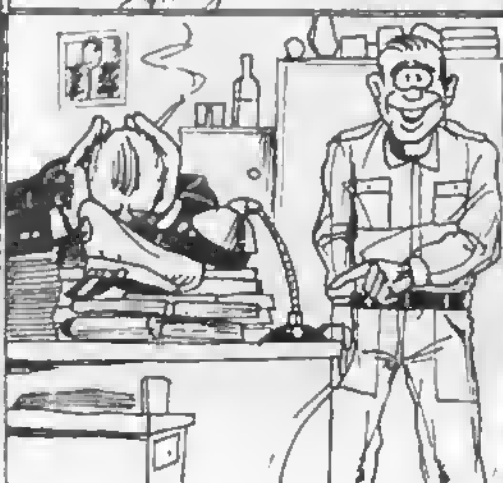
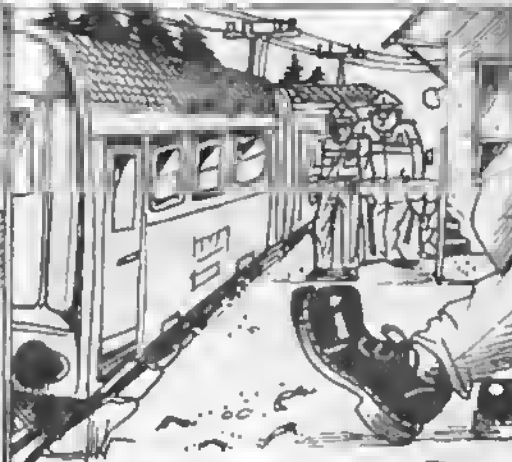
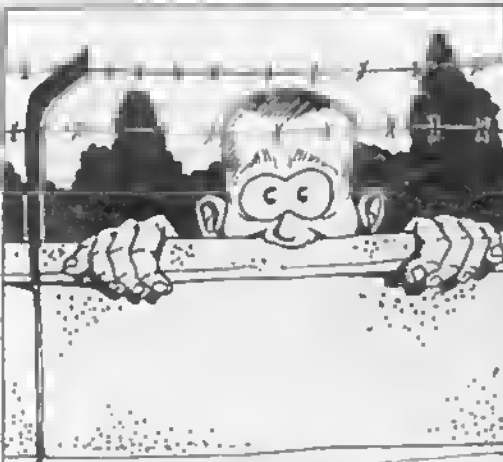
FEKUSZ, alias FEKETE SÁNDOR, Bp.

CoVboy: Oké! Az asztalra csaptam, összetört. Ordítottam, leasett a mennyezetről a vakolat. A CoV 28 ez asztalon volt, a bortákokat betemette a törmelék, ráérezte. Tényleg előbb rendet kell csinálnom, hogy vegre megkaphassam a CoV 28-at.

Egy kis tudomány a végére

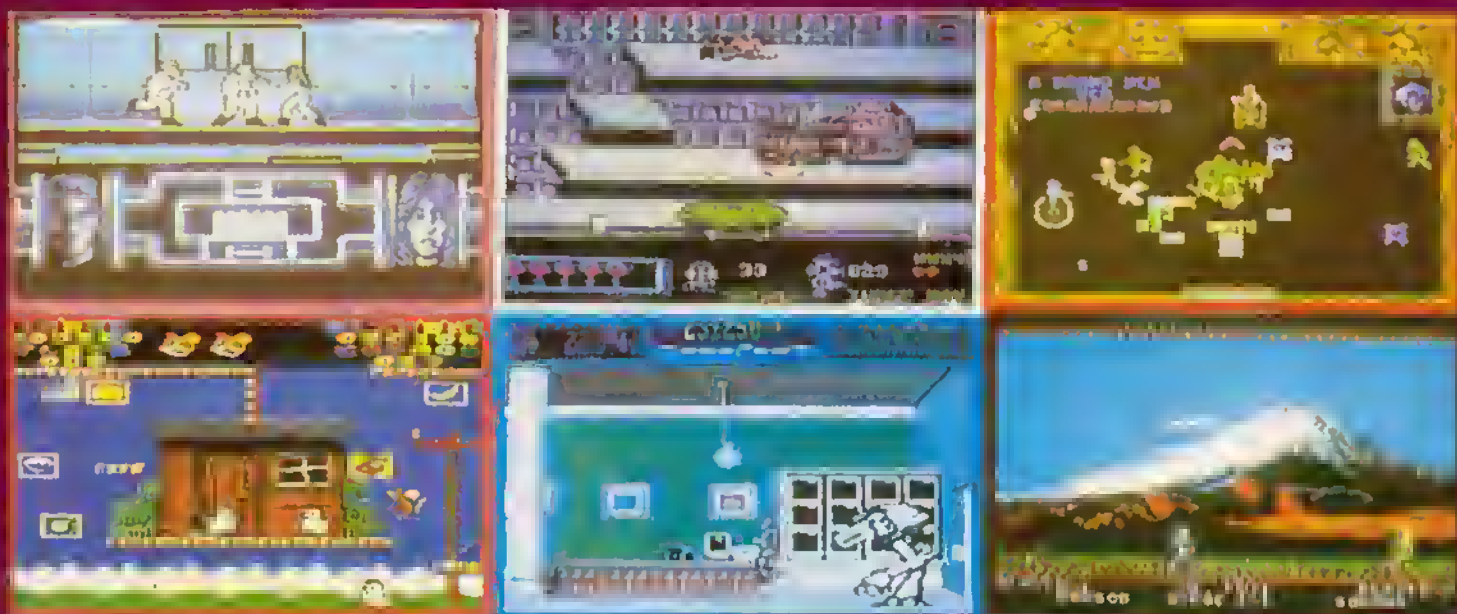
CoVboy: 1,75-ök a műhór holmi TOFU-ról papokak nektek a bevezetőben. Most én is beszállok a ringbe, tartok egy kis oktatást arról, milyen is az a tehénantilop: A tehénantilopok Afrikában éltek a Szaharától délre, bár korábban Eozak-Afrikában és Arábiában is éltek. Több alfaja volt szállyban van, különösen az Etiópiában található Swayne tehénantilop, vagy a Lichtensteini tehénantilop, amit más néven koncnak is neveznek. A tehénantilopok hossza kb. 2,45 méter, vállmagasságuk 1,45 méter, súlyuk átlagosan 200 kg. A bikák nagyobbak a tehénoknál, szarvuk akár 70 cm-es is lehet. Hosszú első végtagjuk miatt külfelmük igen furcsa, de 80 km/h sebességgel is képesek vágtnál. Csapatokban élnek. Szaporodásuk az évazakhoz van kötve, 1 borjú 8 hónapra születik, az anya 4 hónapig szoptatja a kicsit. Európa állatkertjeiben megtalálható.

Getto maestro in Army — N°.2.



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 6 kép 1-1 játékprogramról készült. Ezek közül 5 az Ocean cég terméke. A hatodik a kakukktojás. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. április 15-ig beküldik annak a játéknak a nevét, amelyet nem az Ocean adott ki, 5 nyertese 1-1 doboz mégszámlemez sorsolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének..



A CoV következő számának tartalmából:

MEDIEVAL LORDS, CASTLE OF TERROR, KORONIS RIFT, DUNE 1, DUNE 2, TV SPORTS BASEBALL, SPELLJAMMER, meg ami még közben eszünkbe jut (a műsorváltóztatás jogát fenntartjuk!)

Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...még
kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi 1991-ben is szösztyárók voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF OOLO / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST; A kicsik (mert mi hagyjuk sz olvasókat is szóhoz jutni): 4x4 OFF ROAD RACING / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3. / BARD'S TALE III. / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPT. RED / CARMEN SANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRACONUS / DRAGON WARS / FLINTSTONES / GORDIAN TOMB / HEAVY METAL / LITTLE PUFF IN DRAGONLAND / MOTOR MASSACRE / NAUTILUS / OPERATION HORMUZ / PARADROID / PARALLAX / PHM PEGASUS / PROJECT FIRESTART / RED LED / RED STORM RISINO / ROY OF THE ROVERS / SPEEDBALL / SPLIT PERSONALITIES / STREET ROD / STUNT CAR RACER / THUNDERCHOPPER / TOMAHAWK / UNINVITED; PLUS/4 SARDK: A ninja küldetése / Álom édes álom / Csavargás a gombák birodalmában / Kincsvadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Rattles / Sword of Destiny / Deli Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals. / Rythm. / Bass. / Tuned. / Latin / Programozási ötletek; ELSŐSEGÉLY; kb. 10 oldal C64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, CHEAT-tel és egyéb tippekkel; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Rasztercsíkok (C64) / Freezer védelem (C64) / Egér-joystick lekérdezése (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); BÜVÖS CARTRIDGE: Final Cartridge III. (C64); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudl 64. (C64) / Gamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	37.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	41.000,- Ft
Commodore Amiga 600	43.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	67.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 HD	91.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-128D	24.090,- Ft
Commodore C-64 II	12.000,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	15.890,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	5.090,- Ft
Commodore Datasette	2.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	30.900,- Ft
Philips 0833 II. Stereo-Color monitor	30.900,- Ft
512 Kb órási memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órási memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.900,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	7.900,- Ft
Profex 3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Roctec 5.25" külső floppy drive	12.000,- Ft
Samsung 24 tűs printer	37.500,- Ft
Quickshot II joystick	690,- Ft
Quickshot II plus joystick	890,- Ft
Quickshot II Turbo Joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot DS - 123 analóg joystick	1.590,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	900,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	430,- Ft
3M — 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.690,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	890,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez (11 darabos)	300,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	600,- Ft
Action Replay MK.III.	15.000,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

120-es 3.5" lemeztartó	090,- Ft
50-es 5.25" lemeztartó	690,- Ft
120-es 5.25" lemeztartó	890,- Ft
Norie Amiga 500 porvédő	090,- Ft
Norie C-64/II porvédő	790,- Ft
Norie MF 14 C 14" monitorfilter	590,- Ft
Norie mouse pad	250,- Ft
Soundblaster II. Pro Bas. hangkártya	16.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.400,- Ft
Stereo hangdigitálizáló Amigához	6.000,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Képdigitálizáló + RGB alj. el. építők	12.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.800,- Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	
(AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	24.090,- Ft
+ 40 Mbyte Winchesterrel	47.000,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	50.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.090,- Ft

Vízszitaladóknak óriási árkedvezmény!
Árunk az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazza!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvétteles csomagküldő szolgálat!